PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GCube

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2001 DECEMBER

576 FT

576 KONZOL



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

KÖTELEZŐ IRODALOM!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303



SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK

007 RACING (PLATINUM)	7990.-
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLATINUM)	8990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACECOMBAT 3 (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	13990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX & OBELIX:TAKE ON CAESAR	5990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	7990.-
ATLANTIS THE LOST EMPIRE	9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATMAN GOTHAM CITY	9990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BREATH OF FIRE 4	9990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ:TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COMMAND & CONQUER (PLATINUM)	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH (PLATINUM)	7990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2.	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DANCING STAGE DISNEY MIX	13990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD TRILOGY CLASSIC	5990.-
DINO CRISIS 2	12990.-



DISCWORLD II.	13990.-
DISNEY'S PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH	7990.-
DOOM (BEST OF)	5990.-
DRIVER (BEST OF PSX)	5990.-
DRIVER II:LIMITED EDITION	13990.-
DUKE NUKEM-LAND OF BABES	7990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE (EA CLASSIC)	6990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PLATINUM)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FEAR EFFECT 2	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98	7990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA FOOTBALL 2002	13990.-
FINAL FANTASY IX.	19990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	3990.-
FORMULA ONE 2001	13990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
G-POLICE 2	12990.-
GRAN TURISMO (PLATINUM)	7990.-
GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)	7990.-
GRAND THEFT AUTO (VALUE)	4990.-
GRANDIA	3990.-
GTA 2	5990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER' STONE	13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+ DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY (PLATINUM)	7990.-
KOUDELKA	9990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	9990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LEGO-ISLAND 2	11990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR 2 (PLATINUM)	8990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2	9990.-
MEGAMAN X5	9990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION	5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS)	5990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS)	5990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR '98	9990.-
NBA BASKETBALL 2000	4990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 (PLATINUM)	7990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
PANZER FRONT	12990.-
PARAPPA THE RAPPER	4990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	8990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYMAN	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RE-VOLT	13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SHEEP,DOG'N'WOLF	9990.-
SIMPSONS-WRESTLING	10990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS-COVERT ASSAULT	5990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN	9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO-YEAR OF THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-DEMOLITION	9990.-
SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)	7990.-
SYPHON FILTER 3	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE ITALIAN JOB	13990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LAND BEFORE TIME: RACING ADVENTURE	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	8990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN+LIGHTGUN	17990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS)	5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	8990.-
TOMB RAIDER-CHRONICLES	9990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UEFA CHALLENGE	12990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
VAMPIRE HUNTER	4990.-
V-BALL	11990.-
VEGAS CASINO (VALUE SERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
V-RALLY 2.(BEST OF)	5990.-
WACKY RACERS	7990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK (EA CLASSIC)	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORLD SCARIEST POLICE CHASE	11990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-MEN:MUTANT ACADEMY 2	11990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-



SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

4X4 EVO	17990.-
7 BLADES	19990.-
AGE OF EMPIRES II	19990.-
ALONE IN THE DARK 4	16990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
BALDURS GATE 2 : DARK ALLIANCE	HIVJ
BATMAN VENGEANCE	HIVJ
BLOODY ROAR 3	17990.-
CRASH BANDICOOT WRATH OF CORTEX	HIVJ
CRAZY TAXI (UK)	17990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2002	17990.-
NHL 2001	19990.-
NHL 2002	17990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA WARLORDS	17990.-
PARIS-DAKAR RALLY	16990.-
PRO EVOLUTION SOCCER	19990.-
QUAKE III REVOLUTION	17990.-
RAYMAN REVOLUTION	HIVJ
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-



DARK CLOUD	16990.-
DEVIL MAY CRY	HIVJ
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DISNEYS TARZAN	HIVJ
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	12990.-
EPHEMERAL FANTASIA	19990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
ETERNAL RING	19990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 2001 (EA)	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FIFA 2002	HIVJ
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3 A SPEC	16990.-
GRAND THEFT AUTO 3	HIVJ
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
HALFLIFE	HIVJ
JAK AND DEXTER	HIVJ
JAMES BOND : AGENT UNDER FIRE	HIVJ
KENGO	19990.-
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
KURI KURI MIX	16990.-
LEGO RACERS 2	16990.-
LOTUS CHALLENGE	HIVJ
MADDEN NFL 2002	17990.-
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
RESIDENT EVIL-CODE:VERONICA X	17990.-
RUMBLE RACING	17990.-
RUNE VIKING WARLORD	HIVJ
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SHAUN PALMER SNOWBOARDER	HIVJ
SILENT HILL 2	19990.-
SILENT SCOPE 2	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEAD:THE LOST PLANET	17990.-
SIMPSONS ROAD RAGE	HIVJ
SKY ODYSSEY	17990.-



SMUGGLERS RUN 2 HOSTILE TERRITORY	HIVJ
SMUGGLERS RUN	17990.-
SPYHUNTER	16990.-
SSX TRICKY	17990.-
SSX	19990.-
SUPERCAR STREET CHALLENGE	HIVJ
SWING AWAY GOLF	19990.-
TEKKEN TAG	17990.-
THE MUMMY RETURNS	HIVJ
THIS IS FOOTBALL 2002	16990.-
TIME CRISIS 2	16990.-
TIME CRISIS 2+G-CON 2 LIGHTGUN	25990.-
UEFA CHALLENGE	16990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	16990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-



GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK

ARMY MEN ADVANCE	16990.-
CASTLEVANIA	15990.-
DONALD DUCK	HIVJ
FINAL FIGHT	HIVJ
F-ZERO	13990.-
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING	16990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	16990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	16990.-
JACKIE CHAN ADVENTURES	HIVJ
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR	16990.-
JURASSIC PARK III/PARK BUILDER	16990.-
KRAZY RACERS	15990.-
KURUKURU KURURIN	13990.-
LADY SIA	15990.-
LEGO BIONICLE	16990.-
LEGO ISLAND 2	16990.-
MARIO KART	13990.-
MAT HOFFMAN PRO BMX	HIVJ
PLANET OF THE APES	HIVJ
RAYMAN ADVANCE	HIVJ
SHAUN PALMER SNOWBOARDER	HIVJ
STREET FIGHTER 2	HIVJ
SUPER BUST A MOVE	HIVJ
SUPER DODGE BALL	HIVJ
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
TANG TANG	HIVJ
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	14990.-
TOTAL SOCCER	HIVJ
TWEETY & THE MAGIC GEMS	14990.-
WARIOLAND 4	15990.-
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	16990.-
X-GAMES SKATEBOARDING	16990.-



KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999.-



COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9999
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990.-
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BUSTER SAVES THE DAY	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
COLOR POWERMATE1	6999
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DINOSAUR'US	10990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
DROPZONE	9990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	14990.-
HERCULES /TITUS/	9990.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9990.-
HEXCITE	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
K.O. KINGS 2000	5990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAND BEFORE TIME	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO ISLAND 2	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES: RACING	9990.-
LOONEY TUNES:COLLECTOR MARTIAN REVENGE!	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
PACMAN	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON CRYSTAL	13990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PINBALL	11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM	12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE	12990.-
POWERPUFF GIRLS:BAD MOJO JOJO	12990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD (EA)	10990.-
ROBOCOP /TITUS/	9990.-
ROX	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SHREK	9990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
THE MUMMY RETURNS	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY:MOUSE HUNT	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOP GUN/FIRESTORM	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARIOLAND 3	9990.-
WENDY:EVERY WITCH WAY	11990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-
XENA:WARRIOR PRINCESS /TITUS/	9990.-
ZELDA ORACLE OF AGES	12990.-
ZELDA ORACLE OF SEASONS	12990.-
THE MUMMY	11990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-



SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK HÍVD A BOLTJAINKAT!

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK



BANJO-TOOIE	22990.-
BATTLETANX	17990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
NUCLEAR STRIKE 64	17990.-
PAPER MARIO 64	23990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM 2.	24990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	19990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-

GAMEBOY JÁTÉKOK

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
GODZILLA	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
TALE SPIN	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-





Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

AKTuális 45

45. szám. Azért ez már valami! Ha jól emlékszem 1997 decemberében jelentünk meg először, 20 oldalas terjedelemmel, és most, 2001 decemberében már 48 oldalasok vagyunk. Az oldalszámon túl is sok minden megváltozott azóta: az N64 eltűnt a palettánkról, a Playstation nemsokára nyugdíjba vonul, a Dreamcast szintén rövidesen leszerel. Jó játékok voltak mindegyikre, igyekeztünk is a lehető legtöbbet bemutatni nektek.

Szomorkodni persze nincs okunk! Jönnek az új masinák: a Microsoft Xbox-szal, a Nintendo a GameCube-bal, a Sony pedig a Playstation 2-vel száll be a "nagy buliba", ami 2002-ben fog igazán beindulni.

Addig még van egy pár napunk hátra. Remélem, a karácsonyfa alatt mindegyikőtök azt találja majd, amire igazán vágyott – egy új konzolt, egy király játékot, vagy egy szuper kiegészítőt. Mi pedig jövőre is itt leszünk nektek! Bemutatjuk a csodamasinákat és játékaikat; teszteket és megoldásokat közlünk hozzájuk, igyekszünk megkönnyíteni a dolgotokat a választáshoz. Amiben tudunk, segítünk. Tesszük a dolgunkat ugyanúgy, mint eddig!

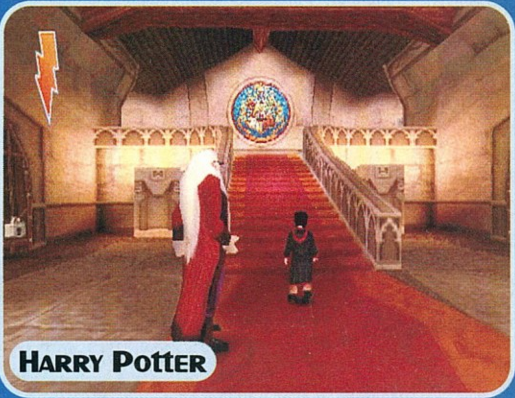
Szeretnék minden régi hűséges (Replay Dezsőnek, KGB-nek, Suzynak, Csiszár Gergőnek, Krisch Évinek + a többieknek) és új olvasónknak is Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új évet kívánni, az egész csapat nevében. Remélem, hogy jövőre is minket fogtok választani!

Martin

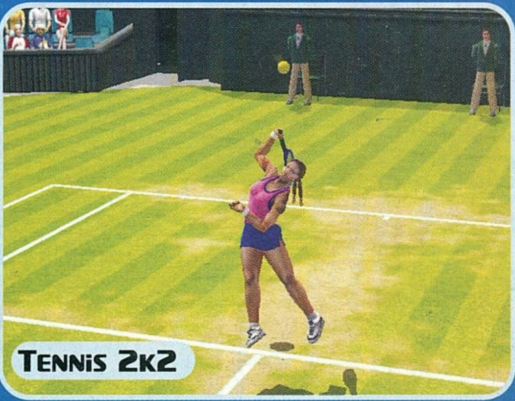




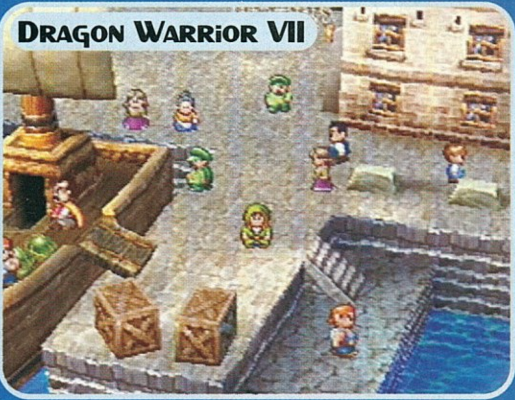
Metal Gear Solid 2



Harry Potter



Tennis 2K2



Dragon Warrior VII

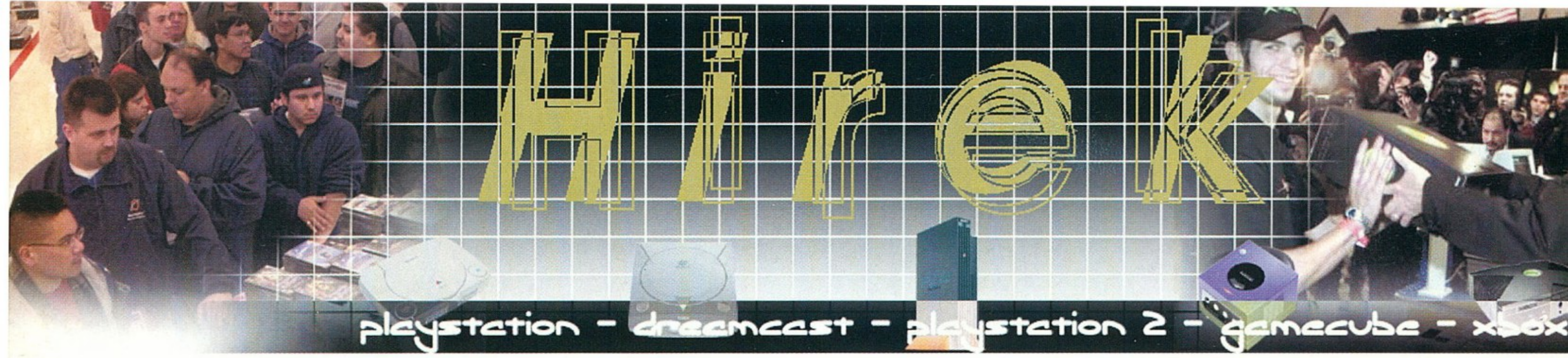
ONIMUSHA JÁTÉKUNK Nyertese:

Egerszegi Attila – Budapest 1061
A helyes megfejtés Nobunaga Oda volt.

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

Címlap: Metal Gear Solid 2



KÍMÉLETLEN KARÁCSONYI KONZOLKÜZDELEM AZ ÁLLAMOKBAN

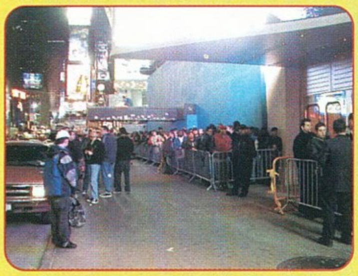
Fárasztó volt és hálátlan. November 10. és december 10. között naponta több mint 20, a szakma által megbízhatónak tartott hírforrás jelentéseit dolgoztuk fel, hogy objektív képet tudjuk nyújtani a 2001-es év legjelentősebb hetéről. Az Operenciás tengeren túl ugyanis egyetlen hét alatt két új konzol is piacot látott. Az 576 Konzol figyelt.

NOVEMBER 15. A ZÖLD SAROKBAN: MICROSOFT XBOX.

Elsőként a Microsoft Xbox divíziója indított, nemes gesztusként a pánamerikai kiadás helyszínéül a mostanában sokat szenvedett New York manhattani Times Square-ét választva (az iniciálisan november 8.-ra bejegyzett megjelenés stratégiai okokból csúszott egy hetet). Egy perccel megelőzve éjfélt a sokezres összegyűlt, fagyoskodó tömeghez III. William Henry Gates (vagy ahogy őt a nála egy negyed évszázaddal fiatalabb és sokmillió dollárral szegényebb embertársaink pejorálják: a Billy fiú) intézett néhány lelkesítő szót, majd kezdetét vette a fő attrakció. A Times Square Toys'R'Us boltjába csak azok léphettek be, akik az új konzolt kívánták megvásárolni – az első néhány szerencsés személyesen Gates úrtól vehette



át a hőn áhított dobozt. A Nagy Alma legtöbb boltjában nem is került polcokra az áru: egyenesen a teherautókról és a konténerekből árusították a gépeket. Másutt jóval nyugodtabb volt a helyzet. A legtöbb amerikai kereskedő (Észak-Amerika 15,000 boltja kezdte egyidejűleg forgalmazni az Xboxot) ugyan nem nyitott ki egészen reggelig, de este már csaknem mindenhol ugyanazzal az eredménnyel zártak: elfogyott (az, hogy a hiány szembetűnőbb volt, mint a három nappal később megjelent GameCube esetében, elsősorban a leszállított gépek mennyisége közti eltérésből ered). Hogy mire is lehetett valójában költeni a



pénzt? A $299-os konzol mellé 19 játékból választhatott a korai érdeklődő, csaknem minden zsánerből (a teljes lista, alfabetikus sorrendben: 4x4 Evolution 2, Air Force Delta Storm, Cel Damage, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden 2002, NASCAR Heat, NASCAR Thunder 2002, NFL Fever 2002, NHL Hitz, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Shrek, Test Drive Offroad: Wide Open, Tony Hawk's Pro Skater 2X és a Transworld Surf). A leggyorsabban természetesen a Bungie fejlesztette, Microsoft forgalmazta "Halo" fogyott, szorosan nyomában a Bizarre Creations remek MSR remixével, a "Project Gotham Racing"-el; de szép számmal akadt jelentkező "Dead or Alive 3", Madden NFL 2002" és "Tony Hawk's Pro Skater 2X" birtoklásra is. Rendelkezésre állt a sokat kritizált DVD Mozi Lejátszó Csomag ($29.99), addicionális kontrollerek ($25-$40 között, természetesen a hivatalos a legdrágábban), memóriakártyák különböző márkaneveket villogtatva ($25-$35) és számos esszenciális és kevésbé életbevágó fontosságú kábel ($10-$40; köztük a Microsoft High Definition A/V Pack és a Monster Cable fényűző, aranyozott zsinórjai).

A tervezett 600,000-800,000 darabnál sajnos jóval kevesebbet sikerült a megjelenés napjára legyártani (pedig a sárvári gyártósorok is igyekeztek kisegíteni a mexikói munkásokat). Hogy a boltokba szállított megközelítőleg 3-400,000 gépből az első nap pontosan mennyit adtak el, arról a Microsoft helyett a Goldman Sachs befektetési tanácsadó cég próbált tájékoztatni. A november 19.-én az Államok hét metropoliszában végzett felmérés során (New York, Chicago, Denver, Dallas, Salt Lake City, San Francisco és Los Angeles) három nagy bolthálózat (Toys'R'Us, Electronics Boutique és Wal-Mart) negyvenkilenc üzletében kutakodtak. Nyilatkozatuk szerint a boltok 84%-ból reménytelenül elfogyott a fekete-zöld gépezet. A Microsoft, ahogyan arról az előző hónapban már beszámoltunk, heti 100,000 boxot fecskendez majd kereskedelmi forgalomba, az év végéig 1.5 millió játékgépen szeretnének túladni és további 15 játékot nyomnak a friss Xbox tulajdonosok orra alá. Néhány nappal a megjelenés után a játékosok már online is összemérhették tudásukat (a hivatalos Xbox hálózatot a Microsoft csak jövő nyáron izzítja be), hisz két – ugyan meglehetősen bonyolult és magas fokú hozzáértést igénylő – megoldás is napvilágot látott a türelmetlen tulajdonosokat kielégítendő: elsőként az Xbox Gateway (www.xboxgw.com)., azután a GameSpy Tunnel (www.gamespy.com). Mindkét metódushoz a dobozt hálózatba kell kötni az otthoni számítógéppel; de míg a Gateway Linux-alapú alkalmazás, a GameSpy megoldása az elérhetőbb Windows felületet célozza meg. Ehhez is, ahhoz is legalább 128kbps "upstream" sávszélességű broadband konnekció szükségeltetik és a maximálisan ajánlott játékosok száma egyidejűleg csupán kettő.

NOVEMBER 18. A LILA SAROKBAN: NINTENDO GAMECUBE.

Akárcsak a Microsoft, a Nintendo is csavart egyet a megjelenési dátumon: az eredetileg november 5.-re kitűzött kilövés végül az Xbox mögé került a naptárban. Kétségtelen, hogy a hosszan kígyózó sorok és Miyamoto-mágiára éhes tömegek (a nagyobb városokban több száz fős cso-



portok) látványa olyan benyomást keltett, mintha nem is lett volna egy másik megjelenés hetvenkét órával korábban. A Nintendo a Nagy Napra megközelítőleg 740,000 gépet szállított le (565,000 darabot az Egyesült Államok tagállamainak kereskedőihez; 100,000 darabot a kanadai és latin-amerikai üzletekbe; további 75,000



doboz a kölcsönző-láncoknál kötött ki ill. egyéb disztribúciós csatornákon csordogált le, egyelőre ismeretlen desztinációval) – és bár a frekventáltabb boltok polcait a lelkes rajongótábor másnapra természetesen letakarította, az elemzők szerint mindent összevetve az első nap csupán a készletek 55-60%-a kelt el (Goldman Sachs: 57%). A Nintendo hivatalos közleménye szerint 18.-i bevételük $100 millió körül mozgott (Reuters: $98 millió), amit a GameCube konzolok, játékok és kiegészítők összeladása termelt ki. A vásárlók nagy része 2-3 játékot vitt haza a géppel; a Luigi's Mansion-ből fogyott el a legtöbb, de a Star Wars – Rogue Squadron II: Rogue Leader (ami néhány nap elteltével a legsikeresebb, nem a Nintendo által fejlesztett játék címet vághatta zsebre és ami minden idők leggyorsabban fogyó LucasArts játéka – a LucasArts szóvivője szerint) és a Wave Race: Blue Storm eladásai szorosan a Mario fivér szellemvadászatának sarkában lihegtek. Egyelőre minden jel arra mutat, az ellátás zavartalan: alig fogytak el a szeretetcsomagok, a beígért heti 125,000 doboz rendben megjelent betömni a lyukakat. Sőt, az erős keresletre való tekintettel az NCL 200,000 konzollal növelte az ünnepek alatti szállítást: az év végéig polcokra szánt 1.1 millió gépezet helyett így 1.3 millió darabra tornázva fel az idei leszállítást. Amerikában egyelőre két színben kapható a $199-os árcédulával feldíszített GC: Indigó (lilás-kékeslila) és Jet Black (nagyon fekete). A memóriakártyák és plusz kábelek mellett a $34.95-ért árusított extra kontrollerek a fekete ill. indigó mellett már áttetsző-lila és narancs (spice orange) színben is hozzáférhetőek voltak. Szilveszterig még húsz játék szeretne megjelenni, aztán a Nintendo egy kicsit visszavesz az iramból és márciusig csak további húszat fog boltokba tolni (egyes partizánok képesek voltak azt is kikalkulálni, hogy a jelenlegi helyzethez képest ez 66%-os sebességcsökkenés :).

Ami jövőt illeti, a legnagyobb N bizakodó. Shigeru Miyamoto a Mainichi c. japán lapnak a Nintendo online terveivel kapcsolatban öltött ünnepélyes, ám titkolódzó külsőt ("azon a napon, amikor a piac készen áll, a Nintendo bemutatja majd az online játékait – jelen pillanatban is több, titkos projecten dolgozunk" – mondta); Hiroshi Yamauchi, az NCL elnöke pedig a részvényeivel zsonglőrködött, hogy egy "Fund Q" elnevezésű fejlesztési alapot hozzon létre, jelentette a Nihon Kezai Shimbun. A ráeső Nintendo értékpapírokat (1.18 millió részvény – az összes 10.84 százaléka) Japán harmadik legnagyobb brókercégének, a Nikko Cordialnak eladva azokat másnap visszavásárolta (pontosabban a 10.84%-ból 0.84%-ot a tranzakciót lebonyolító üzletembereknek hátrahagyva). Az így szerzett bevételből (megközelítőleg $162 millió) a jövőben olyan kis japáni és számukra tengerentúli fejlesztőket kíván támogatni, akik kizárólag Nintendo hardware-re fejlesztenének. A jelentkezők közül évente válogatják ki majd azt a maroknyi csapatot, akik 8 millió dolláros kamatmentes kölcsönt fizethetnek vissza – azzal a feltétellel, hogy játékuk 1 éven belül elkészül.

KONKLÚZIÓ ÉS VELÜNK ÉLŐ TÖRTÉNELEM

A megjelenéseket követő napok és hetek számháborúja a szerkesztőségben soha nem látott vidámság forrásai lettek: a hozzánk eljuttatott valamint az interneten közzétett nyilatkozatok, elemzések, találgatások és felmérések alapján látszólag óránként mutatott be valaki megdönthetetlen bizonyítékot arra, hogy az Xbox respektíve a GameCube a sikeresebb (sőt, minden idők legsikeresebb) gépe. Az NPD csoport, a CSFB (Credit Suisse First Boston), a Microsoft és az NCL sajtóközleményeinek illusztris értékei közt nem egyszer háromszázezres differenciát is sikerült felfedezni: a cégek látszólag inkább a hírszerkesztő érzelmeire próbáltak hatni, mint a józan eszére. Az NCL például azt bizonygatta: eladásaik 25%-kal felülmúlták a PS2 kezdeti eladásait. Nos, mi még emlékszünk a SEGA kontinens-szerte felragasztott kárörvendő óriásplakátjaira, melyen "őszinte sajnálatukat" fejezték ki a felett, hogy a Sony nem tudott elég gépet szállítani a megjelenésre. A PlayStation 2-ből valószínűleg elkelt volna ennyi – ha lett volna időben ennyi. Az első nap, az első hét vagy az első hónap eladási statisztikáit teljes mértékben értelmetlen elemezgetni – a Star Wars Episode I első napi bevételét is felülmúló amerikai Dreamcast debüt még élénken kísért. Összességében, mindkét redmonti cég jól teljesített (igen, a Nintendo of America székhelye szintén a washingtoni Redmont) és bár a két konzol egymás mellett olyan, mint Dávid és Góliát (a GC pici – 11x15x16 cm – míg a hatalmas Xbox a rossz nyelvek szerint azért lett ekkora, hogy rivális konzol már ne férjen a TV alá :), a bibliai hasonlat szerencsére csupán a méretekre alkalmazható. Az elkövetkező hónapok során a kemény magvat, a "hardcore" rajongótábort felváltják majd a hétköznapi vásárlók. Ami már most bizonyos: a Microsoft egyelőre sikerrel vetette meg a lábát egy számára ismeretlen csatarnezőn, stratégiai fontosságú bázisokat foglalva (akárcsak annak idején a Sony), a veterán túlélő Nintendo pedig megfontoltan kezeli a 128-bites utánpótlást, amivel látszólag sikeresen megszilárdította a rajongótábor és az ipar panditjainak hitét. Ahogy az már a konzoltörténelem folyamán számtalanszor bebizonyosodott: a technológia számít a legkevésbé; amire most mindkét gépnek szüksége van, azok a remek – és lehetőleg exkluzív – játékok. Ezen a téren sajnos a Microsoftnak nagyok a vérveszteségei: a Malice a Vivendi Universal gondozásában megjelenik PS2-re is; a Dead or Alive 3 csomagolásáról elpárolgott az "Only on Xbox" felirat (a Tecmo egyelőre hivatalosan kitart az exkluzivitás mellett); a SEGA Charles Bellfield-je pedig elejtett néhány szót a GameCube-Europe (www.cube-europe.com) munkatársainak a Shenmue sorozat folytatásainak lehetséges feltünéséről bizonyos 1.5GB-os, 8cm-es lemezeken. A Nintendonál nincs ok az aggodalomra, bár a bejelentett játékok mennyisége és a kiadások üteme egyelőre még az N64 korszakot idézik. A két új gladiátor küzdelmén nevető harmadik, az európai piacot pillanatnyilag magányosan uraló PlayStation 2 holdudvarát jelenleg a kimért higgadtság jellemzi. Az amerikai megjelenést követő két hétben a Konami 1.8 millió darab Metal Gear Solid 2 leszállításáról számolt be – hogy ebből ténylegesen hány darab kelt el, egyelőre nem tudni, de sok viszonteladó már november 13.-án (a kiadás napján) további példányokat rendelt raktárra, hiszen az akkor boltokba került 1 millió "Szabadság Fiai" pillanatok alatt talált gazdára. A Konami korábbi ígéretével ellentétben (hogy szimultán adják ki a játékot az Államokban és az Unióban) az európai megjelenés sajnos 2002 februárjára csúszott – vigasztalásul, itt a fantasztikus Silent Hill 2 csomaghoz hasonlóan, bonusz DVD-vel kerül majd forgalomba. Érdekesebb – de nem váratlanabb – Kunitake Ando úrnak, a Sony elnökének nyilatkozata, amely nemrég a Financial Times hasábjain látott olvasót: az Xbox merevlemeze és hálózati adaptere olyan előnyökkel látják el a Microsoft ládáját, ami a Sony bölcseit globális stratégiájuk átgondolására késztette. "A PS2 élettartama a tervezett 4-5 évről három évre csökkenhet, köszönhetően az Xbox-nak" – nyilatkozta Ando. Hogy a Sony a háborút komolyan veszi, nem lehet kétséges: a PlayStation 3 körüli kutatások és fejlesztések már gőzerővel folynak, az új,



várhatóan a kommunikációra kiélezett processzor a "Cell" becenevet kapta és egy $400 milliós befektetés keretein belül az IBM ill. a Toshiba bevonásával épül – a gyártás ezek szerint 2004 helyett már jövőre megkezdődhet. Kiegyenlítésként addig is egy PlayStation 2 "Networking Bundle" (hálózati csomag) jelenik meg merevlemezzel és ethernet kártyával, 39,800 yenes ($321) áron, várhatóan a jövő év elején. Szintén ebben az interjúban hangzott el, miszerint a Sony-nak komoly tervei vannak a hordozható játékpiacot illetően, de Ken Kutaragi (az SCE elnöke) kérésére egyelőre a cég nem lép a Nintendo uralta aknamezőre, inkább a PlayStation-re összpontosít. Végül: a PlayStation 2 japáni árzuhanásának nincs sok köze az elmúlt hetek történéseihez. November 29.-től kezdődően 15%-kal, 35,000 yenről ($282) 29,800 yenre ($240) csökkent a konzol ára (Utánajártunk: az árengedmény az SCPH-30000 modellszámú sorozatot érinti, ami korábban – szokatlan módon – memóriakártyával és DVD távirányítóval volt összecsomagolva; a csökkentett árú gépek csomagolásából a két figyelmesség sikeresen el lett távolítva, tehát ez valójában nem árengedmény, inkább az értékesítési stratégia újragondolása).

A tények, bárhonnan nézzük is őket, tények maradnak: a Microsoft Xbox, a Nintendo GameCube és a Metal Gear Solid 2 megjelenése egyetlen héten a videojáték-ipar történelmének eddigi legnagyobb bevételt produkáló eseménysorozata volt. Az Xdoboz és a Játékkocka hozzánk hivatalosan jövő márciusban érkeznek. A Microsoft az Uniós sajtóban már megkezdte a "Karácsony napja: 14-03-02" kampányát; az X a tervek szerint 479 euró (299 brit font) pénzmagért birtokolható majd, ami megfelel a PS2 egykori bevezetési árának.

DRAGON WARRIOR IV

PLAYSTATION

A Dragon Warrior sorozat egyelőre a fekete bárány hálátlan szerepét kapta a hazai RPG rajongótábortól. Abból sarjadna a xenofóbia, hogy ez



a Final Fantasy saga legnagyobb és egyetlen komoly riválisa?! Ebben az esetben gyorsan tisztítsa meg mindenki az elméjét az előítéletektől, hiszen az Enix és a Square közötti versengés kifejezetten barátságos jellegű – Yuji Horii, diszkriminált sorozatunk írója és rendezője követte el pl. a Chrono Trigger forgatókönyvét is. Miközben Veres kolléga a hetedik epizóddal birkózott, Japánban megjelent a 1990-es IV. rész felújított változata; az angol fordítás jelenleg már folyamatban. A restauráció a legutóbbi PS verzió motorját használja és a játékmenetet gondosan kibalanszírozták a modern közönség igényeinek megfelelően. Az 1992-es amerikai NES kiadás szövegét újrafordítják (ezúttal minden név a helyére kerül majd). Jelentős minijáték jelenlét (köztük fogadási lehetőség a SzörnyArénában), legendás Akira "Dragonball" Toriyama karakter design, 2002 év végi megjelenés. A négy különálló fejezetben játszható négy, egymástól látszólag független hős egy ötödik történetben találkozik a játékos által kreált hőssel, hogy aztán együtt induljanak a végső kalandra. RPG habzsolóknak kötelező történelem.

SMASHING DRIVE

GAMECUBE

A tényt, hogy szívesen másolják le mások inno-



vációit a Namco-nál igazán soha nem igyekeztek palástolni – klónjaik majd' minden esetben és majd' minden tekintetben felülmúlták a forrást, házi konverzióik – tiszteletlenség a kivételeknek – pedig már a béta ciklusban olyan mértékű polírozást kaptak, amivel talán csak Miyamoto mester játékai büszkélkedhetnek. A játéktermi Smashing Drive koncepciója a Crazy Taxi és a Ridge / Rave Racer fúziójából serkenhetett: egy taxisofőr szerepében kell majd utasainkat a lehető legrövidebb időn belül célba juttatnunk, négy műszakban dolgozva ("Aranyat lelő koránkelő", "Csúcsforgalom", "A szürkület fátyla" ill. "Éjszakai bagoly"). A hatékony munkát segítik a felkapható extrák: körfűrész, turbó rakéták, vagy a faltörő kos – ezek használatával tudunk majd utat vágni ill. áthidalni a mindenütt perszisztens forgalmi dugót. A két játékos üzemmóddal felvértezett játék GameCube kizárólagos; világszerte 2002 tavaszán lesz majd kézbe kapható.

STAR WARS - JEDI STARFIGHTER

PLAYSTATION 2

"Gyerekek, George ideszólt, hogy kéne egy játék a "Klónok Támadásának" premierjére" – je-



lentette a góré a plenáris ülésen. "Izé, főnök... mi lenne, ha kicserélnénk a jól bevált Starfighter hajóit a II. epizód modelljeire? Ezzel időre elkészülnénk. Van valami történet is...ööö, igen... Adi Gallia, a Jedi mester és Nym, az ex-kalóz (most a lázadók egyik jelentős vezére – és az első Starfighter játék egyik szereplője) szövetségre lépnek a Cavik Toth kapitány vezette Sabaoth* repülőraj és a Kereskedelmiek megfékezésére (*sabaoth – héber, jelentése "Mennyei Seregek"). Adi a Jedi Csillagharcossal repül majd és tudja használni az Erőt – arzenáljából az Erőpajzs értelemszerűen visszaveri az ellenséges lézerprojektileket, az Erő Reflex lerövidíti a reakcióidejét, tehát az őt körülvevő világ lelassul; az Erő Villám és az Erő Sokkhullám pedig látványos kis támadások. Nym Havoc-ja egyszerűen kap majd néhány új fegyvert. Ha két játékos akar vállvetve szembeszegülni az agresszióval, hozzádobunk majd még két karaktert: legyen mondjuk Reti, aki Zoomer pilótája és Jinkins (Nym jobbkeze), aki a Freefall-t manőverezi. A sztori persze nagyokat harap majd a második epizód narrációjából; mondjuk, 15 küldetésen át... Nos?"

COLIN MCRAE RALLY 3

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE, PC

Egy hosszabb szabadság után most visszatér Nagy-Britannia első (és idén november 25.-ig egyetlen) rally világbajnoka, a skót Colin "McCrash" McRae apó is; a londoni Codefest



2002 bejelentése után immáron a Kockán is késleltethetjük vele a gyomnövényzet megjelenését a világ rallypályáin (Richard Darling főhoncho: "A Codemasters minden belső fejlesztésű játéka megjelenik majd minden konzolon"). A munkálatok a Ford Racing áldásos együttműködésének köszönhetően látványos eredményeket produkálnak: az első, Ford Focus RS WRC-t ábrázoló képek 13,000 poligonból épülnek fel, ellentétben a 2. rész 800 poligonjával. Ha hinni lehet a 40 főt számláló fejlesztői gárdának, ilyen poligonszámmal jelennek meg majd az autók magában a játékban is. Magától értetődően járgányunk valóságot utánzó sérüléseket szenvedhet (a nagyobb huppanóknál mitfahrerünk megkapaszkodik majd :) és nyoma sem lesz a legtöbb szabad ég alatt rendezett digitális földgyötrés hirtelen, a semmiből előtűnő objektumainak. Pillanatnyilag tehát egyedül a megjelenés időpontja az, ami a ködbe veszik.

FAHRENHEIT

XBOX, PC

A nyugati civilizációknak a francia-amerikai Quantic Dream hozza el a Japánban már több-kevesebb sikert betakarított "epizódikus" akció-kalandjátékok világát. A helyszín New York, egy külvárosi csehó toalettje, ahol valaki iszonyatos és véres gyilkosságot követett el. A probléma csupán az, hogy az a valaki azonos velünk. Lucas Kain, az "üldözött" szerepében eredhetünk futásnak a nagyváros rengetegében, hogy aztán néhány perc elteltével két rendőr (Carla és Tyler) testében próbáljunk a saját nyomunkra bukkanni. Ponto-

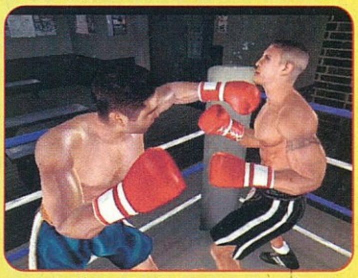


sabban Kainéra, hisz mi Carla vagy Tyler vagyunk... hogy is van ez?! Az Omikron ("A Nomád lélek") fejlesztőinek új játékát hajtó ICE (Interactive Cinematic Entertainment) rendszer lényege, hogy minden szereplőt a játékos testesít meg, legyen az akár pozitív, akár negatív. Nyomozás, fejtörők, "Quicktime" események (lásd Shenmue) és történet. A hangsúly a több cselekményszállal átszőtt történeten van. Hogy mitől "epizódikus" az egész? Nos a Fahrenheit sztorija 13, havonta megjelenő epizódból áll majd össze, akár egy televíziós szappanopera esetében. Megjelenés idén októberben már biztos nem lesz (pedig a gallok erről próbálnak meggyőzni); de ami késik, nem feltétlenül múlik (ki).

KNOCKOUT KINGS 2002

PLAYSTATION 2, GAMECUBE

Kovács István vereségével a hazai közönség érdeklődése megcsappant az ökölvívás ősi hagyományú sportjával szemben; de miután az Electronic Arts nem kifejezetten a magyar játékosok érdeklődésére alapozva fejleszt, rendben érkezik a K.O. Királyok jövő évi kiadása is. Valódi boxolók (Ali, Frazier, Lewis, De La Hoya,...), részletesebb grafika, valódi bírák (Mills Lane, Richard Steel), finomított harcrendszer, valódi szorítók (köztük a Caesar's Palace és a Wembley Arena), játékosszerkesztő és valódi tudósítók (Larry Michael és Max Kellerman). Ellenfelünk "3D face-mapping" technológiával modellezett ábrázatát állítólag hip-hop nótákra remixelhetjük majd és külön kontrollergombot kap az új "bosszantás" funkció.

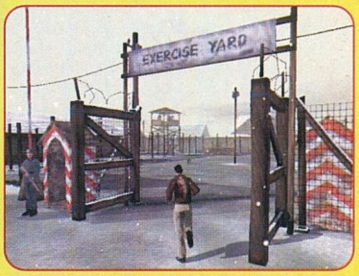


A GameCube verziót a Victorious Boxers készítői, a japáni New Corporation jelenleg is szaporán smirglizgeti – hogy sikerül e tavasszal az EA Sports-nak kiütéses győzelmet aratnia a Codemasters jövő áprilisban megjelenő Mike Tyson Heavyweight Boxing-ja felett, az hamarosan kiderül.

PRISONER OF WAR

PLAYSTATION 2, XBOX, PC

Veterán videojátékosok még emlékezhetnek a Gibsons Games társasjátékából készített "Escape from Colditz" c. Amigás remekműre (de ha mélyebbre ásunk, John Sturges 1963-as "The Great Escape" c. moziját már a 8-bites számítógépek is sikerrel rekonstruálták). Az újoncoknak sem kell elszomorodniuk, hisz a Wide Games kondérjában már fortyog valami nagyon-nagyon hasonló. 1941. Feladatunk négy Szövetséges tiszt (brit, francia, holland és amerikai) megszöktetése négy német hadifogolytáborból (Salonika, Stalag Luft, Stalag Luft III és a hírhedt Schloss Colditz). Mindegyik hős más és más dologban excellál: az amerikai pilóta például atlétikus alkat, fürgén mozog; a brit pedig a lingvisztika nagy búvára és számtalan nyelven folytat sikeres konverzációt. Ha olyan ügyesen tervezünk meg mindent, mint Richard Attenborough a fent említett filmben (ellentétben a "Cooler King"-et játszó Steve McQueen-el), a siker garantált – hisz a forgalmazó Codemasters szavai szerint a P.O.W. világában a mozivásznak szabályai érvényesülnek majd. A hazai boltok polcain még a szilveszteri mulatságok előtt



meg kívánt jelenni, de a kiadás az utolsó pillanatban átkerült 2002 második negyedévébe.

ONIMUSHA 2

PLAYSTATION 2

Bár Inafune-san mantrája mostanában a GameCube, az (eredetileg PS1-re tervezett, végül PS2-re tálalt) Onimusha sem kerülheti el az elkerülhetetlent: a folytatást. Aki végigjátszotta az első fejezetet, annak az eredeti megjelenése után 6 héttel bejelentett játék korántsem meglepetés: Akechi kalandjának végén már ízelítőt kaptunk a Japánban 2002. március 7.-n megjelenő második részből. A 13 évvel később játszódó történet hőse a



Jyuubei klán Yagyuu Jyuubei-je (Yusaku Matsuda japán színészről mintázva, jakuzát játszott többek között Ridley Scott '89-es "Black Rain"-jében). A megnövekedett démonaktivitást szokás szerint

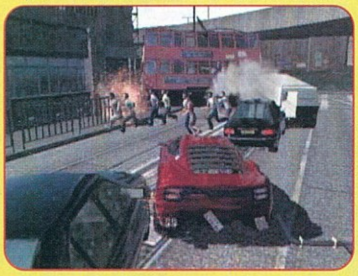


gyönyörű környezetben szabályozhatjuk, újítás az oldalunkon folyamatosan feltűnő barátságos karakterek interakciója (ha minden igaz, benéz egy kaszabolás-duett erejéig maga Samanosuke is) és Yagyuu speciális "jeges" támadása (ami a dokumentáció szerint az ellenfeleket néhány másodperc erejéig megdermeszti - tehát lehet akár egy egyszerű "vérfagyasztó" üvöltés is :) Az európai kiadás szorgosan követi majd a japánit és az amerikait, a pontos dátum egyelőre ismeretlen. A lapzárta előtti percben futott be a hír, miszerint Shinji Mikami a Devil May Cry folytatásán szorgoskodik – erről sajnos majd egy másik alkalommal...

WRECKLESS - THE YAKUZA MISSIONS

XBOX

A Climax Runabout sorozata, a SEGA Crazy Taxi sorozata és az MS Midtown Madness szériája mind-mind csupán előfutárai voltak annak az elképesztő belvárosi autós törés-zúzásnak, amit a



Bunkasha kiadó készül ránk szabadítani (a fejlesztők között számos, egykoron a Super Runabout-on dolgozó ex-Climax alkalmazott). Ha valakit a korábban Double S.T.E.A.L. névre hallgató játék manipuláció-gyanús állóképei nem győznének meg, azt a www.gowreckless.com címen letölthető videók majd konvertálják: minden kétséget kizáróan ez az X prospektus legszebb játéka. A két cselekményszálon futó akció hősei a jó oldalon két rendőrlány (Dirty Pair?!), a jakuzák oldaláról pedig két pitiáner bűnöző – az ő szerepeikben kell teljesítenünk számtalan, alapvetően teljesen eltérő feladatot különféle őrült járgányokon (köztük apró, háromkerekű rendőrautó, rózsaszín homokfutó a hatvanas évekből, tank és tűzpiros sportkocsi,...). A két történet számos alkalommal egymásba gabalyodik: ha a lányok feladata, hogy megvédjenek egy páncélautót, biztosra vehetjük, hogy a rosszfiúkat játszva lesz majd olyan misszió, amiben küldetésünk a páncélautó elrablása. Mindez valósághű fizikai modellel, változó napszakokkal, realisztikus sérülésekkel és csernozjomig rombolható, akkurátus Hong Kong replikával édesítve. A kiadás az Xbox februári japáni debütjéhez kapcsolódik – de a program Európában is megjelenik majd, hála az Activision áldásos lokalizációjának.

BLADE 2: BLOODLUST

PLAYSTATION 2, XBOX

A Marvel szuperhős kalandjait feldolgozó Wesley Snipes celluloidponyva vizuális világát nézve akár a Mátrix előfutárának is tekinthető, így semmi kétségünk nem volt: szorgosan lesz ez adagolva a videojátékos bunkerekbe is. Az Activision az 1997-ben alakult guildfordi Mucky Foot embereit (köztük sokan a Bullfrogból dezertáltak) bízta meg a Blade 2 fejlesztésével. Mike Diskett frontember elmondása szerint megbízóiknak nagyon megtetszett a Mucky debütjátékát, az Urban Chaos-t hajtó engine és tökéletesen megfelelőnek találták azt a Blade licenchez. Ha valaki nem ismerné a forgatókönyvet: Blade egy félig ember, félig vámpír teremtmény, akinek életcélja nem keve-



sebb, mint az urbánus dzsungelt járva bosszúsan odacsapni a napfényt kevésbé kedvelő vámpírtársainak. A vadászatban a hatékony ezüstlövedékek és pengék mellett halálos harcművészete is segítségére van. A második fejezetben a vámpírnemzet rendezi majd örökéletű sorait és megalkotják a Reaper névre keresztelt szupervámpír fajt. Vajon kire vár a feladat, hogy meghiúsítsa ambiciózus törekvéseiket?! Talált! :) Az akció-kalandjáték "valamikor" 2002-ben érkezik, Diskett úr megjegyzése szerint "talán" még az új Nintendóra is.

AUTO MODELLISTA

PLAYSTATION 2

Hosszú-hosszú évek után ismét valami meghökkentően eredeti, ráadásul a Capcomtól (ha esetleg valaki a Resident Evil-t tartja a túlélő-horror zsáner szülőatyjának, megsúgjuk: azt az első Alone in the Dark 3DO-s japáni változata ihlette).



A még várhatóan jó ideig körülrajongott "cel-shading" technológiával készül az "Auto Modellista" – egy, a PS2 online lehetőségeit majd maximálisan kihasználó építgetős / autós játék. Minden járgányt – a legtöbb valós márkanév (Honda, Mazda, Subaru) rajzfilmesített változata – a legapróbb alkatrészig szét- és összeszerelhetünk, egyéni alkatrészekkel tuningolhatunk, kedvünkre kifesthetünk. Ha ellenfeleinket a célegyenesben ezután sikerülne felfedeznünk a visszapillantó tükörben, jutalmunk némi új alkatrész lesz, amivel tovább lehet majd szöszmötölni. A két játékos üzemmóddal valamint hálózati multiplayerrel felturbózott játék Japánban a következő év tavaszára készül el, de megerősítést nyert a páneurópai forgalmazásról beszámoló korai hír is.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

XBOX, PC

Hat év után hamarosan ismét meglátogathatjuk Tamriel világát (a "Daggerfall" óta ugyan megjelent kétt, ebben a létsíkban játszódó kaland – a "Battlespire" és a "Redguard", de ezek a számozást tekintve nem a sorozat részei). Morrowind provinciát valaha a Birodalom seregei hódították el a vidéket eredetileg megművelő Dunmerektől (Sötét elfek), most azonban – 400 év béke után – az öt uralkodóház, a céhek és a klánok, valamint egy vallásos szekta véres civódásai plusz egy bónusz ősi átok szaggatják a föld szívét. A Bethes-



da projectjét már most kísérő hatalmas információáradat nehezen tömöríthető egyetlen szusszanatnyi hírblokkba: valósidejű csetepatészisztéma, egy RPG-hez mérten magas poligonszámú karakterek (6,000+ körül); rendkívüli mélységű NPC intelligencia és interakció (viszonyuk a játékoshoz még attól is függ, milyen ruhát viselünk!), időjárás / nappalok és éjszakák váltakozása (meg a világ két holdjához igazodó apály és dagály); megközelítőleg 200, kombinálható varázslat és komoly varázsital-keverő rendszer; több, mint 50 féle miszlikre aprítható szörnyeteg és a 30 hatalmas várost és számtalan falvat benépesítő fajok (köztük khajiitok, argoniaiak, sötét elfek, redguardok, nordok,...). Mellék-küldetések tucatjai (természetesen mindenkinek dolgozhatunk), közlekedés és harc valamint kiegészítő felszerelés-szállítás hátasjószágon; Jeremy Soule csodálatos zenéje ("Total Annihilation", "Icewind Dale"), teljes szabadság a világon belül és a legjelentősebb nyalánkság: egy intuitív kezelőfelülettel felszerelt konstrukciós készlet, amivel akár nekiállhatunk saját világot tervezni (ha hihetünk a készítőknek, a szerkesztővel a "Daggerfall" is újraépíthető). Jövő tavasszal.

ROOMMANIA #203

PLAYSTATION 2

Neji Taihei élete nem kifejezetten kellemes. Szegény egyetemi hallgató bármit tesz, minduntalan azt érezheti, valaki figyeli, valaki irányítja, valaki aljas módon befolyásolja a tetteit – és ez nem a sors, nem a szerencse és nem is a duma meg a machina (isteni intervenció) – csupán egy elvetemült játékos. Az egyedüli helyszín Neji szobája, ahol a különböző tárgyakra bökve tudjuk figyelmét fóku-



szálni, vagy távollétében a bekövetkező eseményeket megváltoztatni. Gyakorlati példa: zárjuk ki a fiút és az este kénytelen lesz a házfalon felkúszva, az erkélyen át hazatérni. A négy központi történet során számtalan apró feladatunk lesz, ami aztán tevékenységeink folytán további sztoriszálakra fragmentálódik; a fiatalember életét fesztültséggel teli drámává vagy egyenesen túlélő horrorrá tehetjük, de nem maradhat el szexuális életének felvirágoztatása sem. A SEGA korábban Dreamcast-on bemutatkozó kísérlete új, tarkább grafikát, néhány új minijátékot és interaktív objektumot kap az ünnepélyes PS2 verzió átadás alkalmából – ami 2002 tavaszán történik majd.

FREEKSTYLE 2002

PLAYSTATION 2

Ha a paripák földet falnak és megülésük egy veterán rodeó csillagnak is becsületére válna, bizony szokás szerint nem történt más, mint bizonyos fejlesztők pajkos játéka a fizika egyébként sem túl barátságos törvényeivel. Azok a bizonyos fejlesztők esetünkben a San Francisco városában alkotó Page 44, akik a hamarosan beköszöntő új év egyelőre legláványosabb motocross versenyén végzik az utolsó simításokat. Nyolc hivatásos versenyző ("a legnagyobbak!" – ujjong a kísérő szöveg), köztük Jessica Patterson, Mike Metzger, Stefy Bau vagy Brian Deegan; kilenc pálya ("a legvadabbak!"), köztük a hajmeresztő "Monumental Motoplex" elnevezésű krosszmotor kolosszeum; de elmaradhatatlan kellék a márkényi márkás motorkerékpár is (nem a leggyorsabbak – az egy más kategória). A vidám, akrobatamutatványokkal megtűzdelt versenyeken több, mint 80 féle trükkel villoghatunk, amit a program a SSX Tricky jutalom-



rendszeréhez hasonlóan díjaz. Remélhetőleg még hó uralja majd a hazai panorámát, mikor az Electronic Arts első szállítmányai a boltokba érkeznek (nagyon korai 2002-es európai megjelenés).

GBA POTPOURRI

Érkező sávban a SEGA **Shining Soul** c. akció RPG-je, ami nevéhez hűen a számos korábbi SEGA konzolt beragyogott "Shining" sorozat újabb



epizódja. A "Force" eposz stratégiai elemeit nélkülözve most katona (ember), varázsló (ember), íjász (elf) vagy "mániákus" katona (dragonyut) szerepben kezdhetjük a kegyetlen katakombák kincseinek kibányászását. Megfelelő kábellel tudunk majd tárgyakat cserélgetni a kaland kontribútorai közt, legkorábban március 28.-án (Japánban), vagy májusban (az öreg kontinensen). A Capcom **Guranbo** c. játékának középpontjában evolúcióra képes robotok állnak. A grafika a fiatalabb korosztályt célozza meg, a csatarendszer intuitív és ikonvezérelt. Egyelőre sajnos kétséges, eléri e valaha Európa partjait. A japáni megjelenés december 28.-ra lett kitűzve. Elkerülhetetlennek tűnik a **Mortal**





Kombat Advance, a Midway kontroverz játéktermi véröntásának GBA inkarnációja. A játék az Ultimate Mortal Kombat 3 minden apró mozzanatát igyekszik pontosan reprodukálni, a kétjátékos összecsapásokhoz link kábel szükségeltetik (arról még nem tudunk, vajon hány cartridge). Megjelenés az Államokban már decemberben, nálunk 02 elején. A Raylight nevű kis olasz műhelyben készül a **GB Rally Advance** (nincs köze a nemrég Japánban megjelent Rally Advance-hez), ami 14 helyszín 42 pályájára invitálja a terepautózás kedvelőit. Négy játékos megmérettetése link kábelen evidens. Ugyaninnen jön a **Star Giants**; egy, a korai Wing Commandereket idéző epikus kaland, természetesen a kellő vad, galaxist átszelő 3D űrcsatákkal – a történet teljesítményünk függvényében ágazik majd szerteszét. Egyelőre egyik játéknak sincs kiadója, de a korai képek biztatóak (A Raylight egyébként szorosan együttműködik a neves Crawfish-el: a Bitmap bratyók **Speedball 2: Brutal de Luxe** konverziójának elkészítéséhez nyújtanak segítő kezet – mi izgatottan várjuk: a hírek szerint az Amigás ill. MegaDrive-os változat eredeti forráskódját használják fel az átirathoz). A Nintendo a **Super Mario Advance 2** kiadásával (nálunk januárra várható) a klasszikus Super Nintendós Super Mario World-ről kíván megemlékezni (1:1 átirat), míg a Digital Eclipse-féle **Atari Anniversary Advance** a már jól ismert retrocsomagot hozza el a GBA-ra az Infogrames gondozásában: Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout, Tempest. Ez 2002 márciusától lesz hozzáférhető. Anime licenc? Fogj egy tucat karaktert és ereszd őket egymásnak – ennyi a Konami receptje. A népszerű **Flame of Recca** rajzfilmsorozat minden rajongója elégedetten csettinthet majd – "túlélő", "tournament" és kábeles "versus" játékmód is van itt. Február környékén kéne jönnie. A (h)őskor joystick-gyilkos Epyx sporteseményeit óhajtja akkurátus módon újraéleszteni a THQ **FILA Decathlon** c. játéka. A 10



esemény között lesz magasugrás, 100m-es futás, 110m gát, távolugrás, gerelyhajítás és diszkoszvetés, rúdugrás és még három, amit csúnya módon elfelejtettünk. Az Athletic Designs játéka nálunk a jövő év elejétől kíván felejthetetlen perceket szerezni, magától értetődő módon link kábel támogatással. Végül itt a **Monster Jam**, a skandináv Unique Development Studios "monster truck" versenye (őket az Ubi Soft vette szárnyai alá). A fejlesztő korábban a "World's Scariest Police Chases"-szel toborzott híveket; reméljük a kis gépen is olyan sikerrel teszi majd ezt, mint az első PS-en. "Szörny Dugó" 2002 februárjában (ugye hogy nem muszáj mindent lefordítani?! :)

MAZSOLÁZÓ

Leleményes szigetországi kereskedők már megkezdték az előrendelések felvételét a Gameboy Advance Digital Camera nevű ketyerére, ami rendeltetéséhez hűen fényképek készítésére szolgál. Volt ilyen már a hagyományos Fiúhoz is, valóban – de nem 256 színben, 2 mega tárhellyel, 20 kép memóriával. A konzervált pillanatokat a mellékelt szoftverrel ill. kábellel pillanatok alatt a PC-re küldhetjük, mindezt csekély $85 ellenében. A GBA devscene ("fejlesztői szubkultúra") közben a KB Gear JamCam 3.0 digitális kamerán ($50) jött lázba (képünkön), hiszen a "földalatti" mozgalom egyik képviselőjének sikerült azt egy MBV2 (Multi-Boot v2) kábel segítségével a GBA-hoz csatolni. A JamCam LCD kijelző hiányában így az Advance képernyőjét használja és győzelemmel zárult a "fotókat a flash-re" kísérlet is.



Hamarosan új DreamKey böngészőt kap Európa, jelentette ki a SEGA – amivel szabadon állíthatja be mindenki a neki szimpatikus szolgáltatót. A verziószám egyelőre nem ismeretes; sem az, hogyan kívánja a cég az új szoftvert a felhasználóihoz juttatni. Ugyanebben a sajtóközleményben beszámolnak még a DreamArena portál beolvasztásáról a központi európai oldalba (Error! Bookmark not defined.. Ami a múlt havi amerikai fizetős rendszer bevezetését illeti, a SOA kérdésünkre megerősltette, hogy egyelőre csak a SEGA Sports játékok (WSB 2Kx, NFL 2Kx, NBA 2Kx) ill. az Ooga Booga "használatáért" kell fizetnünk, a többi játék továbbra is ingyenes. A Dreamcast online álma tehát pillanatnyilag nem igyekszik szertefoszlani.

A holland vámhatóságok blokkoltak 1.3 millió, az Unió tagországaiba tartó PSOne-t. A dolgot azzal magyarázták, hogy a kábelek a megengedettnél sokkal (akár hússzor) több kadmiumot (Cd) tartalmaznak – az pedig nagy mennyiségben az emberi szervezetbe jutva bizony súlyos vesebántalmakat okozhat. A Sony sűrű morgás közepette ("fenntartásaink vannak a holland hatóságok törvényértelmezésével kapcsolatban") szaporán nekilátott kicserélni a kritizált kábeleket. Mi a hollandoknak adunk igazat: az ember soha nem tudhatja, csemetéje mikor kap gusztust egy olyan étvágygerjesztő kis PS kábelre.

Az Imagine Media hat év után befejezi a népszerű Next Generation magazin kiadását. Miután a brit EDGE amerikai testvér-publikációjaként számon tartott lap iránti érdeklődés jelentősen megcsappant (a cirkuláció szerény 115,000 példányra apadt) az Imagine tavaly komoly pénzügyi nehézségekkel birkózó anyacége, a Future Publishing úgy döntött: az utolsó szám a januári lesz.

Újra "gyártják" a Dreamcast-ot! A komoly japáni keresletre való tekintettel a CRI (CSK Research Institute, Inc.) az ünnepek alatt 2000, feketére fújt konzolt rak össze. Érdekesség, hogy a cseresznyefák földjén már olyan mértékű a hiány, hogy a 2000 gépet amerikai készletekből kénytelenek behozni. Az átalakított konzolok kizárólag Japánban kerülnek forgalomba, előrendelést az év végéig fogadnak el a februártól 8,800 yenes ($71) áron megvásárolható masinákra. Az Államokban még 230,000 DC vár gazdára, de miután nemrég $79.95-rol $49.95-re csökkent a gép ára, már nem sokáig. Ki tudna ellenállni a kísértésnek, hogy egyetlen játék áráért egy darabka konzol-történelmet tudhasson magáénak?

Hollywood nem tanul. Számtalan fiaskó és csúfos kudarc után újabb és újabb játékok megfilmesítésébe fognak bele. A Dimension Films (a Miramax divíziója) és a Collision Entertainment a Terminal Reality PC-s akció-kalandját, a "Nocturne"-t viszi vászonra, némi plusz profit reményében. A konzoltársadalmat ez annyiban érinti, hogy a Nocturne 2 célba vett minden divatos platformot és a készítők szerint a folytatás – ha csekély mértékben is – támaszkodik majd a film eseményeire. A "Hollywood Reporter" szerint a forgatókönyv már elkészült – a szerzőpáros Brent Friedman és Steve DeJarnatt (a "Miracle Mile" és más B sci-fi szörnyűségek rendezője); a kész produkció pedig 2003-ban lesz majd megtekinthető. Szintén a Dimension Films készít majd mozit a DarkWorks "Alone in the Dark" sorozatából – erről azonban egyelőre semmi konkrétumot nem sikerült kinyomoznunk.

Számítógép-tulajdonosok ingujjakat feltűrni — jön a Guilty Gear X PC-s (Windows 9x / Me / XP) verziója. A Sammy népszerű verekedős játékának PC változata a játéktermi (Naomi) változat egyenes konverziója, tehát a japáni PS2 játék két addicionális harcosát (Kliff Underson és Justice, mindketten az eredeti PlayStation Guilty Gear játékból) feleslegesen keressük majd. Ellenben hálózati játék és bőséges extra fogad minden kíváncsiskodót – képernyővédő és háttérkép, valamint hat darab 158mm x 110mm-es fotó. Kizárólag gyűjtőknek.

Ausztráliában az OFLC (Office of Film and Literature Classification – az ELSPA ausztrál megfelelője) visszautasította a Grand Theft Auto III (PS2) osztályzását, tehát a játék ott nem kerülhet forgalomba – mindennemű árusítás illegális. Igen, ilyet is lehet.

A Square Co., Ltd. fennállásának legnagyobb anyagi veszteségét könyvelhette el, köszönhetően az ambiciózus ám szerencsétlenül járt "Final Fantasy – A harc szelleme" c. mozinak. A film a várt $90 milliós amerikai bevétel helyett az egész világ bevételeit összeadva csupán $74.9 milliót hozott (ebből $30 milliót az európai rajongók pénztárcájából sikerült kicsiholni); ami sajnos nem elég, tekintve az animációs csoda $115 milliós költségvetését. Valószínűleg ezért (is) december elsejével a kormányrudat Hisashi Suzuki úrtól (aki egyébként csak az idén lett elnök, Takechi Tomoyuki bársonyszékét elfoglalva) Youichi Wada vette át. Elmondása szerint a vállalat a továbbiakban a játékfejlesztésre összpontosít majd és rögtön cáfolt minden, elbocsátásokkal kapcsolatos híresztelést. A cég japáni PlayOnline szolgáltatásának beindítása mellett (képünkön a csinos NEC PlayOnline ISDN modem) előrehozta a Final Fantasy X amerikai megjelenését is december 26.-ra – igaz, csak korlátozott példányszámban (500,000 darab – de ez tekintve, hogy Japánban négy nap alatt több, mint 2 milliót adtak el belőle, nem is olyan nagy szám) és elmarad a szokásos reklámhadjárat is (ott kell meghúzni a nadrágszíjat, ahol csak lehet). A rövidtávú Square kalendárium további fontos dátumai: január 2. – a Final Fantasy X "valódi" amerikai megjelenése (további 1.9 millió példány a rászorulóknak); január 14. – a "Harc szelleme" DVD megjelenése Európában; január 31. – a Final Fantasy X International kiadása Japánban; február 22. – a "Spirits Within" és a "Spirits Within – Special Edition" DVD megjelenése Japánban (a "különleges változat" persze extra Final Fantasy XI előzetessel és az FF sorozat történelmi áttekintésével a második lemezen... mázlisták).



Bezárta kapuit a Bleem! – hirtelen és minden kommentárt mellőzve hagyták magára a meghökkent rajongótábort. A népszerű emulátorfabrika első és utolsó három Dreamcast lemeze (Gran Turismo 2, Tekken 3 és a Metal Gear Solid) továbbra is megvásárolható az angliai képviselettől (www.bleem.co.uk) – egyértelművé téve, hogy most a hagyományokkal szakítva nem a (korábban a cég orra alá sok borsot törő) Sony ármánykodott.



A SEC (Securities and Exchange Commission) eljárást kezdeményezett 11 *n*Vidia alkalmazott és azok 4 családtagja ellen, akik több száz vállalati részvényt vásároltak közvetlenül a Microsofttal kötött beszállítási szerződés nyilvánosságra hozatala előtt (az nVidia grafikus chipje tüzeli az Xboxot), így $1.7 millió tiszta (és egyben piszkos) haszonra szert téve (a márciusi bejelentést követően a részvények megduplázták értéküket). A letartóztatottak fejenként 50,000 dollár óvadék ellenében távozhatnak. Derek Perez, az nVidia szóvivője azonnal kijelentette, hogy a cég mindenben segíteni fogja a nyomozást ill. hogy a 11 alkalmazott nem alkalmazott többé.

A Capcom of America nyolc tesztelője valószínűleg egy időre elbúcsúzhat mindennemű fizetésemeléstől, hisz a Super Street Fighter II Turbo Revival (GBA) tetemes mennyiségű hibát tartalmaz. Minden angol nyelvterületen megjelent változat sikeresen összekeveri a győzelmi "csatakiáltásokat" a főellenfelek esetében (M. Bison, Vega és Balrog); Akuma helyett a Survival Exhibit-en kívül bármelyik játékmódot választva véletlenszerű grafikai elemeket kapunk; de ami a legbosszantóbb: arcade módban Akumához érve a játék egyszerűen lefagy. A cég már teljes erővel nekilátott, hogy a hibás változatot "visszahívja" a boltokból; azok számára pedig, akik már megvásárolták, ingyenes cserét biztosítanak.

W32.Kriz vírussal fertőződött az "Atelier Marie to Elie" c. japáni Dreamcast játék GD lemeze. Az alacsony sűrűségű sávban található Windows-os képernyővédő hordozza a veszedelmet, ami viselkedésében leginkább a CIH (Chernobyl) vírushoz hasonlít – és természetesen csak akkor kel életre, ha megpróbáljuk az extrát a PC-re installálni. A kórokozó nem tudja támadni a Dreamcast-ot és az ominózus program azóta villámgyorsan el lett távolítva a kereskedők kínálatából.

December 20.-án érkezik (Japán) a "Yu Suzuki SEGA GameWorks" címre keresztelt retroválogatás. A Dreamcast lemezen az AfterBurner II, a Hang On, az OutRun, a Space Harrier és a Power Drift kapott helyet. Az öt játék közül sajnos csupán a Power Drift megy "újdonságszámba" (bár ennek is volt már Saturn változata – a másik négy pedig minden Shenmue II tulajdonos számára elérhető). A csalódásért talán kárpótol majd a vastag "történelmi áttekintés" könyvecske a csomagolás belső oldalán – az ugyanis, ahogy azt angol barátaink mondanák, "cool" – akárcsak Szibéria :)

reiker@eigo.co.jp

FINAL FANTA

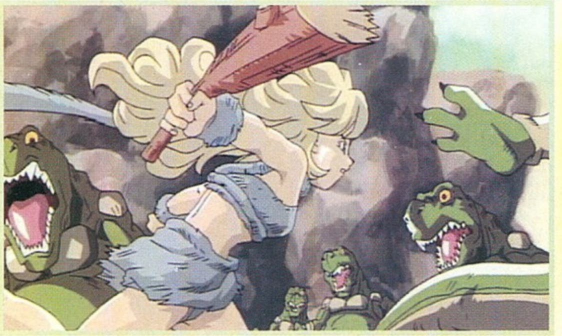
Egyszerre szeretem és nem szeretem a Nintendót. Szeretem, mert a NES-t, az SNES-t és az azokra megjelent kiváló játékokat máig a szívembe zártam. Viszont az üzletpolitikájukkal mindig hadilábon álltam. Az, hogy ki akarták űzni az erőszakot a játékaikból, teljesen felesleges és értelmetlen volt, ráadásul számtalan kiváló stuffot nem jelentettek meg Európában. Hirtelen nem is tudok mondani a Secret of Manán kívül olyan SquareSoft játékot, amit kiadtak volna az öreg kontinensen. Amerikában (de Japánban is) a Nintendo folyamatosan bele akart szólni a SquareSoft anyagok tartalmába, át akarta íratni a párbeszédeket és keményen cenzúrázta volna az erőszakosabbnak MONDOTT jeleneteket. A folytonos viszálykodás a két cég között először még csak azt eredményezte, hogy a Nintendo nem adott ki Square anyagot Európában, de végül annyira tarthatatlanná vált a helyzet, hogy a cég (szerencsére) megelégelte a dolgot és otthagyta a Nintendót. Jellemző a viszályra, hogy még a mai napig sem csitultak az indulatok (pedig a szakítás már 5 éve volt), még mindig nem biztos, hogy a Nintendo engedélyezi-e Game Boy Advance-ra a Final Fantasy 4-5-6. részének megjelenését. Én mondjuk a Nintendo helyében még "fizetnék" is, hogy írják át a hordozható masinára is az említett stuffokat, valószínű viszont, mivel most a Square a Sony kezébe került lehet, hogy egyáltalán nem fog megjelenni egy játék sem hordozható gépekre. A lényegre térve, a Nintendo miatt több évet kellett ugyan várnunk, de végül is a Square volt olyan belátó, hogy megjelentesse utólag a legsikeresebb RPG játékait, így hosszú várakozás után végigjátszhatunk több briliáns anyagot. Az egész a Final Fantasy Anthology-val kezdődött, amiben a FFV-öt és VI-ot próbálhattuk ki (hál' Istennek ebben a hónapban talán már befejezem a FFVI leírást!). A nyár végén megérkezett a legújabb válogatás is, Final Fantasy Chronicles címmel, ami tartalmazza az eredeti Final Fantasy IV-et és az isteni Chrono Triggert, ami köztudottan a fantasztikus Chrono Cross történetbeli előzménye. Lássuk mit rejt a 2 CD-n elterülő válogatás.



FINAL FANTASY IV

A FFIV volt az első FF Super Nintendóra. '91-ben jelent meg először Japánban, aztán Amerikában is. Az amerikai változat azonban nem egészen olyan lett, mint ahogy azt mindenki elvárta. Először is tudnotok kell, hogy Japánban a FFIV-nek két változata volt. A rendes bolti verzió után a Square kiadott egy gyerekeknek készített változatot is. Ebből a változatból kiszedték a varázslatok, tárgyak, eszközök stb. nagy részét, valamint egy csomó helyszínt is. Sajnos a Nintendo ezt a verziót fordította át angolra, ráadásul az FF rajongók körében egyhangúan elhangzó vélemények szerint a lehető legpocsékabb lett a fordítás. Lényegében az eredeti, rendes japán verzió 40-50%-át nem tartalmazta az angol változat. Mind ezt tetézte, hogy mivel Amerikában nem jelent meg a FFII és III!, csak az első rész, a FFIV címe FFII lett! Érdekes dolog volt az, amikor a Square már majdnem befejezte a FFII és III angolra fordítását és az utolsó pillanatban a Nintendo törölte a megjelenést – nem csoda, hogy a Square egy idő után megelégelte a dolgokat! Szerencsére a PlayStation változat már megkapta az eredeti címet, és mind azt tartalmazza, ami kimaradt régen. Az angol változatra is ügyeltek, mivel az egészet újra fordították. Most pedig lássuk a játék legfontosabb ismérveit.

Törénet: Az első öt Final Fantasy sztorija négy mágikus kristály körül bonyolódott. Ezek a kristályok hordozták magukban a négy elem, azaz a víz, tűz, levegő és a föld erejét. Természetesen a negyedik epizód is ezek körül bonyolódik. A főszereplő Cecil, aki egy Dark Knight, azaz Sötét Lovag. Azért tartozik ebbe az osztályba, mivel az erejét a sötétségből veszi, ami köztudott, hogy gonosz. Ez persze majd csak később lesz fontos. A világ legerősebb királysága Baron, melynek az egyik zseniális technikusa Cid, feltalálta a repülőgépeket. A légierővel aztán Baron óriási katonai fölényre tett szert. Ezt az előnyt kegyetlenül kihasználta a király, és ezért hamarosan a világot meghódító hadjáratba kezdett. Cecil a légierő kapitánya és teljes értékű parancsnoka. A király (aki egyébként Cecil legjobb barátja) megparancsolja Cecilnek, hogy gyűjtse be a világon a négy kristályt, aki pedig ellenáll azt likvidálja. Cecil akkor kezdi megkérdőjelezni a király utasításait, amikor Mysidia (itt őrzik az egyik kristályt és a régi FF játékokban szinte mindig benne volt) lerohanják és leölik az ellenállókat. Ekkor Cecil kérdéseket intéz a királyhoz, aki erre száműzi Cecilt. Ő hamarosan rájön, hogy valami megváltoztatta a régen jóságos királyt és eldönti, hogy kideríti, mi áll a háttérben, valamint miért kellenek neki a kristályok. Izgalmas, változatos és nagyszerű sztori lesz, ez majd meglátjátok.



Harci rendszer: Ez igazán érdekes! Ez az egyetlen FF játék, melyben egyszerre öten veszünk részt a csatában! Igen jól olvastátok, öten! Ennek azonban az a hátránya, hogy nem választhatunk, hogy kivel akarunk menni. Mindig a történet adja meg, hogy melyik embert visszük magunkkal. A FFIV volt egyébként, ahol a Square elsőként használta az ATB harci rendszert (előtte körönként ment az akció), ami mára már kultikussá vált a szerepjátékok körében. Tudjátok az az ATB, mikor egy bizonyos időnek kell eltelnie, hogy parancsot adhassunk egy emberünknek. Az egyetlen egy fontos dolog, hogy a FFIV-ben nem látjuk az időtjelző csíkot. A másik fontos dolog a kasztrendszer, ami a FFV, VI és IX jellemző tulajdonságait viseli magán. Minden emberünk, aki csatlakozik hozzánk, egy bizonyos kasztba tartozik. A kasztok között azonban nem lehet váltani. Van itt minden, ami egy FF játékba kell: lovag, dragoon, summoner, ninja, sage stb. Mindenki eltérő képességekkel és tudásokkal bír, bár gondolom ezt a gyakorlott FF játékosoknak nem kell túl magyaráznom. A varázslatok és tulajdonságok folyamatosan fognak kifejlődni, ahogy egyre magasabb szinteket érünk el, illetve a történet bizonyos fordulópontjain is kapunk új mágiákat.





Extrák: A PS változathoz az új fordítás, és a hiányzó részek pótlása mellet filmek is készültek. Az igazat megvallva ezek minősége nem a legjobb, mert még '97-ben kreálta őket a Square. Ekkor adták ugyanis ki a programot Japánban, PS-re. Egy rövidebb intrót és egy hosszabb megnyerést is találunk CG animációban!

Összegzés: Grafikailag a játék elég kezdetleges, szinte teljesen megegyezik a FFV-tel. Igazából a FFIV-en látszik, mennyit fejlődött a SNES technikai kihasználása, hisz a Chrono Trigger csaknem PS minőségű volt. A zenék egyesek számára fülsértők lehetnek, szerintem azonban aranyosak, és ahogy az lenni szokott remekül alátámasztják a történet folyását. Sajnos az egész játékra jellemző, hogy kicsit kezdetleges. Vannak dolgok, például az irányításban már megszokott apróságok, amik nincsenek benne a programban. Ilyen például, hogy gyógyításnál mindig kilép a Magic (és az Item) menüből a játék, vagy hogy nincs világtérkép (én legalábbis nem találtam) – SNES verzió ide, SNES verzió oda, ezen azért nyugodtan változtathattak volna. Egy másik hiba, hogy kicsit többet tölt a kelleténél a progi, gondolok itt arra, amikor behozzuk a mentett állásunkat. Ahogy a régi FF részeknél megszokhattuk, ebben is elég nagy a kihívás, azaz néha jó nehéz a harc, de ez nem baj, sőt! A FFIV kellemes története miatt bátran ajánlom a FF rajongóknak, de csak az igazi rajongóknak. Ha például bejött a FFV akkor mindenképpen szerezd be ezt is.

CHRONO TRIGGER

Mikor végigjátszottam a Chrono Cross-t egyből késztetést éreztem, hogy az első részével, a Chrono Triggerrel is megismerkedjek. Imám meghallgatásra talált, mikor a Square kiadta CT-t PlayStation-re. A SNES verzió megjelenése '95-ben volt és hatalmas sikert ért el, mind Japánban, mind Amerikában. Már többször említettem, hogy a CT különlegessége abban állt, hogy Japán leghíresebb programozói dolgoztak rajta. Például Hironobu Sakaguchi, a FF sorozat producere volt itt is a producer. Yuji Hori a Japánban mindennél nagyobb népszerűségnek örvendő Dragon Quest (Dragon Warrior az amerikai címe, lásd ezen számunkat) sorozat történet írója készítette a sztorit. A karakterek tervezője és rajzolója Akira Toriyama volt, akit

CHRONICLES™

ORVOSSÁG A KRÓNIKUS KRÓNIKAHIÁNYRA

a méltán híres Dragon Ball sorozatból ismerhetünk, hisz eme fantasztikus rajzfilmet is ő rajzolta és mellesleg a történetet is ő találta ki. A CT karakterei – főleg a menüben – olyanok, mintha a DB-ből léptek volna ki. A negyedik nagyágyú Yasunori Mitsuda, ő komponálta a CT fantasztikus muzsikáit, de a CC-ben is briliáns munkát végzett! A fantasztikus történet, grafika és zenék meghozták a várt sikert, több mint kétmilliós eladást produkált a játék, nem is értem a Nintendót, hogy miért nem adta ki Európában?

Történet: Ez az, ami a Chrono Triggert oly sikeressé tette. Akik végigjátszották a Chrono Cross-t azoknak ismerős lesz a szitu és folyamatosan találni fognak utalásokat. Időszámításunk szerint 1000-ben kezdődik a történet Guardia királyságban. Éppen millenniumot ünneplik az emberek. A főszereplő Crono ellátogat az ezredforduló tiszteletére rendezett fesztiválra, ahol összefut Marle-vel, akiről kiderül, hogy Guardia hercegnője. Miután Crono megtalálja és visszaadja neki furcsa nyakláncát, csatlakozik hozzá. Ez idő alatt Crono legjobb barátja Lucca (aki nagyszerű feltaláló és technikus lány) megalkot egy egyszerű teleport szerkezetet, amit előbb Crono, majd a hercegnő is kipróbál. Igen ám, de ekkor a szerkezet reakcióba lép a nyaklánccal és egy féreglyukon keresztül a lány eltűnik. Crono utána ered és hamarosan kiderül, hogy hová vezet a lyuk, i.sz. 600-ba!! Innen indul az időutazásos, fantasztikus sztori. A történet új fordulatot vesz, mikor hőseink i.sz. 2300-ba kerülnek és rájönnek, hogy i.sz. 1999-ben egy a föld alatt több ezer évig lakó szörnyeteg (Lavos) felébredt és teljesen elpusztította a bolygót. Innentől Crono és társai megkezdik kalandjukat, és célul tűzik ki, hogy a lehető legtöbbet derítsék ki Lavosról, és elpusztítják. Ehhez azonban rengeteg időzónát kell bejárnunk, múltat, jelent és jövőt egyaránt. Nagyszerű dolog, hogy mindegyik időzónában más lesz a világtérkép! Időszámításunk előtti korok is feltárulnak előttünk majd! Ha végigjátszottad a CC-t akkor is érdemes nekiállni a CT-nek, mert meg fogsz belőle tudni olyan dolgokat, melyek a CC-ben nem voltak megmagyarázva. Gondolok itt, például arra, hogy hogyan került Luccához Kid, de említhetném Masemune kardot is, amiről szintén sokat megtudunk, de még sokáig sorolhatnám az összefüggéseket. A különbség a két játékhoz képest, hogy a CC-bnen csak a világ egy kis részét, az El Nido Háromszöget ismertük meg. A CT-ben viszont az egész világ feltárul előttünk! Persze itt még senki ne keresse El Nido-t, hisz a CT története vezetett oda (a megváltozatott idő), hogy kialakult maga az El Nido a CC-ben. Fantasztikus, hogy a Chrono két része milyen aprólékosan és nagyszerűen van összeillesztve, nincsenek logikai bukfencek és hibák – én imádom, amikor ilyen jól illeszkedik egymáshoz két történet, pld. a Suikoden is ezért tartozik a kedvenceim közé. Érdemes először végigvinni a CT-t, aztán közvetlenül utána a CC-t, csak ekkor tárul fel elénk a teljes, néha már elvont, ám kétségkívül kiváló történet.



Harci rendszer: A CT teljes egészében az ATB rendszert használja, feltűnő különbség viszont, hogy az összecsapások alkalmával nem kerülünk egy új képernyőre. A harcok ugyanazon a terepen játszódnak, mint maga a játék. Minden emberünk képes varázslatokat és speciális mozgásokat használni, ez harcban a Tech menüben jön elő. Új mozgások és varázslatok folyamatosan fognak kifejlődni. Mindegyikhez össze kell gyűjteni bizonyos tech pontokat. Nem mindegyik emberünk tud majd varázsolni, csak amelyiknek van valamilyen elementális tulajdonsága (Water, Lightining, Fire, Shadow). Ahhoz, hogy mágiát használjunk beszélni kell az End of Time-ban egy furcsa szörnnyel, aki felszabadítja bennünk a varázserőt. A legfontosabb, hogy csaptunkban három ember lehet egyszerre, és őket tudjuk kombinálni egymással. Ezek a kombók akkor fejlődnek ki, ha bizonyos karakterek egyszerre lesznek a csapatban. A kombinációk között vannak kiválóak is, érdemes sűrűn változtatni a csapatunkat. Nem lesznek ám olyan sokan, mint a CC-ben, max 6+1-en.



Extrák: A PS változat legfőbb érdekessége, hogy több anime rajzfilm készült hozzá. Az intrón és a megnyerésen kívül, gyakran a történetet is illusztrálják ezek a fantasztikus animációk. Egyébként a Dragon Ball rajongók szíve nagyot fog dobbanni a videók láttán, mert ezek is Akira Toriyama munkáját dicsérik. Ez azt eredményezte, hogy olyanok a filmek, mintha a DB-ből vágták volna ki őket, és ezért baromi jók! A filmeken kívül van még egy menü az Extras Mode, ahol filmeket nézhetünk, zenéket hallgathatunk, és még számtalan dolgot meg lehet nyitni. Ehhez be kell hozni minél több megnyerést, amiből összesen 12 darab van - nézzétek meg a mellékletet! További plusz, hogy némelyik megnyerést úgy alakították ki, hogy a játék jobban igazodjon a CC történetéhez!



Összegzés: Ez egy nagyszerű játék! Fantasztikus lehetőségek nyílnak meg az időutazással. Többször lesz olyan, hogy ha valamit meg akarunk szerezni i.sz. 1000-ben, akkor meg kell változtatnunk dolgokat a múltban. Összesen öt időzónát lehet teljesen felfedezni, ami öt szinte teljesen különböző világtérképet takar! Tartalmas is a játék, titkok is vannak dögivel, mondjuk nem annyi mint a FFVI-ban, de azért van rendesen. Igazából azért jó többször is végigmenni rajta, mert mikor először legyűrjük a játékot a kimentett állásból, kezdhetjük elölről, és ilyenkor lesznek még extra megszerezhető tárgyak is. Hibát nem nagyon találtam benne, hacsak az nem, hogy egy kicsit sokat tölt képernyőváltásoknál, de azt meg lehet szokni, illetve itt se működik jól játék időt számláló óra – szorozzátok be mindig kettővel az aktuális időtöket, hogy kijöjjön a tényleges játékidőt. A grafika első osztályú, még mai szemmel is. Sokkal szebb, mint a FFVI, a helyszínek gyönyörűek, szépen megrajzoltak, szinte már PS minőségűek. A karakterek egytől-egyig kiválóan megrajzoltak (mintha a DB-ből léptek volna ki), és a jelleműk is szeretni való. Az én kedvencem például Magus volt! A zenék ragyogóak, de hát természetes Mitsuda mestertől. A játszhatóság is el van találva, ha kell kemény a játék, ha kell könnyebb. Az erősebb főellenségek előtt sokat kell fejlesztgetni! Szóval, ha nem játszottál a Chrono Cross-szal akkor, azért ha pedig játszották, akkor azért próbáld ki a Chrono Triggert. Az egyik legfantasztikusabb anyag, ami az utóbbi időben PS-re megjelent, személy szerint sokkal jobban tetszett, mint a FFVI. A hangulata például annyira jó, hogy egyszerűen nem bírtam letenni!



VÉGSZÓ

Reméljük a közeljövőben a Square nem mond le a jó szokásáról és ad még ki PS-re vagy PS2-re a FF Chronicleshez hasonló válogatásokat. Én még kipróbálnám a FF első három részét is, de ott van a Secret of Mana is. PS2-re a FFVII, VIII és IX fog megjelenni egy DVD korongon, feljavítva és kipofozva. Na ez lesz még egy érdekes dolog és a FFVII miatt, már alig várom. A FF Chronicles mindkét tagját érdemes beszerezni ha RPG örült vagy, de főleg a Chrono Triggert. Olyan fantasztikus történetet ismerhetsz meg, ami egy több kötetes fantasztikus regény alapja is lehetne – az meg egy külön jó szórakozás, hogy megpróbáljuk feltárni a CT és a CC közötti kapcsolatot. A FFIV pedig azoknak ajánlható, akik minden, FF játékra rá vannak kattanva. Szóval az "öreg játék nem vén játék" remekül érvényesül a FF Chronicles esetében, tehát ha nem zavar a SNES-es grafika és igényes, ötletes és nem utolsó sorban HANGULATOS anyagokat akarsz beszerezni, akkor ne habozz ülj neki ennek a két remekműnek!

Veres Miki

FINAL FANTASY CHRONICLES

SQUARESOFT

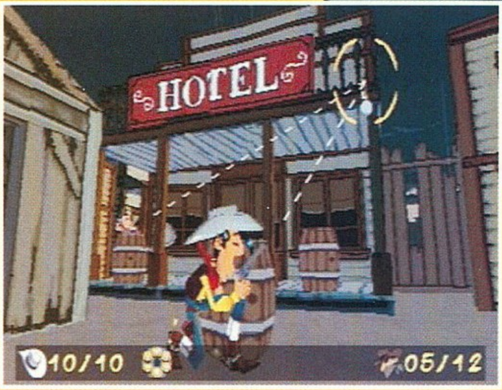
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

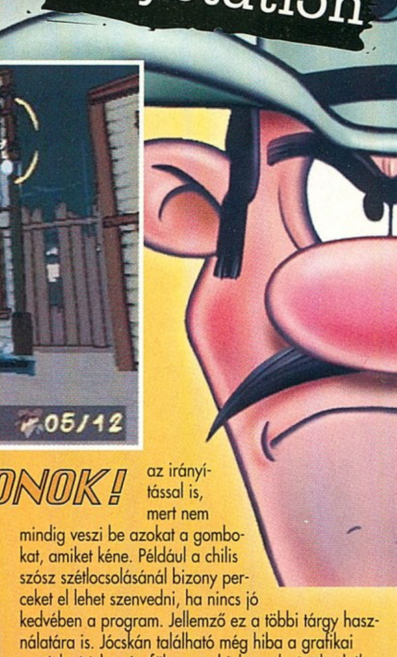
1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÉT FANTASZTIKUS TÖRTÉNETŰ ÉS HANGULATÚ JÁTÉK
× KICSIT SOKAT TÖLTENEK

9.5 pont







— LUCKY LUKE —
WESTERN FEVER

Ki ne ismerné ezt a nádszál, pálcikalábú, idétlen western hőst? ő Luke, aki ismét nagy kalandokba keveredik, ezúttal a mi irányításunk alatt. Egyébként rég láttam a nevéhez kapcsolódó produkciót, nagyon eltünedezett a TV és a számítógépek képernyőiről is. Most mindenesetre visszatért, meglovagolja paripáját (gebéjét) és újra megmenti a fél világot, még ha puszta véletlenből is.



A SZERENCSÉTLEN

Amilyen béna ez a Luke, nem csodálkoznánk, ha úton-útfélen valami balszerencse érné. Szerencsére mégsem így történik, mert minden a javára sül el, még a pisztolya is. A Playstation játékban jócskán lesz majd lövöldöznivalónk és mászkálnivalónk is, melyet főleg a fiatalabbak fognak élvezni.

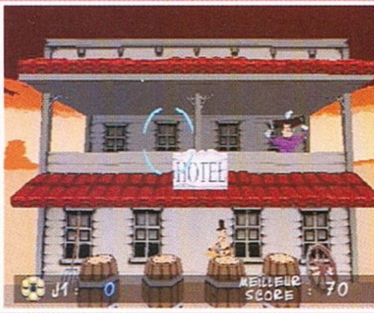
Az egész úgy kezdődött, hogy Luke "vágtatott" a sivatagban egyetlen társával, hűséges lovával. Egyszer csak feltűnt a horizonton egy kutya és hamarosan oda is

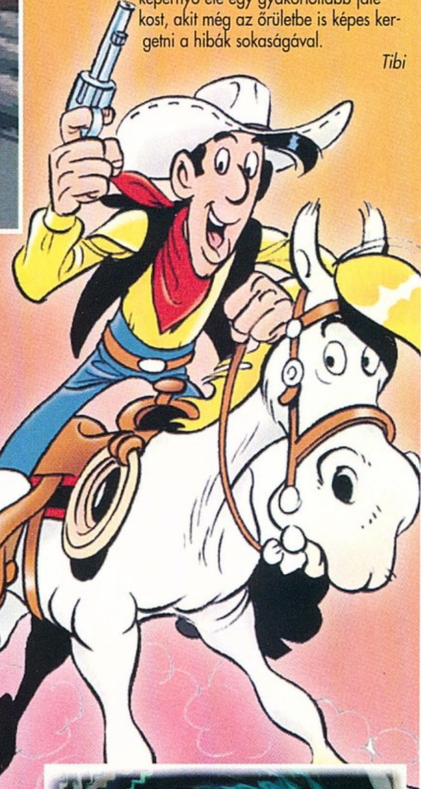


ért hozzájuk. Természetesen ő is béna volt és megcsúszott és lefejelte a ló lábát és kifingott. Viszont hozott magával egy levelet, melyet Luke át is olvasott. Hosszú ideig böngészte a sorokat és próbálta értelmezni az üzenetet, majd arra jutott, hogy ő majd a dolog végére jár. Gyí, és elhúzta a csíkot. Mi állt a levélben, szerencsére kiejtette a kezéből, így mi is beleolvashattunk. Idézem: "SOS". Nos, mi más lehetne Luke feladata, mint segíteni. Hogy kinek, hol, mikor és miért? Azt senki se tudja.

Mindezt egy nagyszerű intró személyében is megtekinthetjük. Elég különleges grafikával rendelkezik az egész játék. Hasonlíthatnám a Parappához, ahol minden szereplő két dimenzióban van, viszont maga a táj 3D-s. Itt nem egészen laposak a karakterek, de mégis valahogy úgy néznek ki, mintha papírból lennének összehajtogatva. Luke szokás szerint csak rágcsálja a szalmaszálat és fütyörészik, meg hümmög, minden beszédet a ló mond el helyette. A játék menüje tipikus platformjáték menü. Vagyis opciók, start és egy extrák feliratból áll, semmi több. Az extráknál különféle bonusz dolgokat (animációkat, poénokat) tekinthetünk meg, ha teljesítettünk bizonyos szinteket. Nem érdemes mentett állást csinálnunk az elején, mert az első patkó elérésekor úgyis onnan folytathatjuk. Ez itt azt jelenti, hogy amint megérintjük a patkót, elkezd tölteni, mint a veszett és kreál egy mentett állást a kártyán és oda menti a pozíciónkat. Tehát ha készítünk az elején egy állást, azt úgyis felülírja. Rögtön láthatjuk, hogy egy mászkálós programmal állunk szemben. Egyszerű irányítás – bár nem mindenhol viselkedik úgy, ahogy kéne – és aranyos, de kicsit lebutított grafika jellemzik. Sajnos az objektumok teljes hiánya és a terep részletesség minimalizálása sem volt elég ahhoz, hogy ne szaggasson be. A legtöbb helyen iszonyúan lassú a program, kivéve talán a lövöldözős részeket, mert ott nem kell forgatni a kamerát.







A NÉGYLEVELŰ LÓPIMPIRÉ

A játékmenet abból áll, hogy főhősünket hátulról nézve mászkálunk a vadnyugaton, eltüntetjük az akadályokat, felszedjük a tárgyakat és ha ránk támad valaki, azt elintézzük. A lövöldözésnek elég különleges módját találták ki a készítők, ugyanis ilyenkor átvált a program egy fixált nézetbe és Luke-ot se tudjuk mozgatni. Mi csupán a célkeresztet irányítjuk, a lövésgombot és a guggolás/újratöltést. Nagyon leegyszerűsödik így a játék, szinte ügyesség nélkül képes bárki szétlőni a banditák seggét. Viszont nem árt néha használnunk a felszedett lóherét, mert az bizony szerencsét hoz. A képernyő alján található a jelzés, melyből megtudhatjuk energiánkat (kalapok), szerencsénket és a még elbújó állapotban tengődő ellenfelek számát. A cél egy főbandita elfogása lesz, ezért kell végigvergődnünk magunkat az egész városon. Elég komoly, 20 azaz húsz dolláros fejdíjat tűztek ki a pasas elfogásáért. A pályákon a banditákat leszámítva is jönnek ellenfelek, mégpedig kaktuszok és kígyók személyében. Előbbiek szúrnak, ha hozzájuk érünk, míg az utóbbi megmar. Néhol gondban voltam



ÉLJENEK A DALTONOK!

az irányítással is, mert nem mindig veszi be azokat a gombokat, amiket kéne. Például a chilis szósz szétlocsolásánál bizony perceket el lehet szenvedni, ha nincs jó kedvében a program. Jellemző ez a többi tárgy használatára is. Jócskán található még hiba a grafikai megjelenítésben is, főleg az objektumok, épületek illeszkedése nem stimmel.

Összességében mégsem olyan rossz ez a játék, bár inkább csak a fiatalabb korosztály számára élvezhető. Nagyon könnyű, bárki elboldogul vele, túlzott egyedi ötleteteket se tartalmaz. Az egész játékmenet túl egyszerű ahhoz, hogy hosszabb időre lekössön a képernyő elé egy gyakorlottabb játékost, akit még az őrületbe is képes kergetni a hibák sokaságával.

Tibi

LUCKY LUKE WESTERN FEVER

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON FÁRASZTÓ POÉNOK
× KICSIT BUGOS, KICSIT LASSÚ ÉS ELLAPOSODIK

6.5 pont

MÉG A VASALÓDESZKA SEM AKADÁLY



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

A Tony Hawk 3 is azon a játékok közé tartozott, amelyek alattomosan mindenféle nagyobb hajcihő nélkül jelentek meg szép csendben. Egyik nap bementem a szerkesztőségbe, és csak úgy ott hevert az asztalon, úgyhogy gyorsan el is happoltam a többiek elől. Minekután a sorozat harmadik része szinte az összes létező platformra meg fog jelenni, kíváncsi voltam hogy az előzetesekben is olvasható újításokról – amik főleg a Playstation 2-re vonatkoztak –, vajon mennyit tudtak magvalósítani a kistestvéren is. Gondolok itt a nagyobb és részletesebb pályákra, vagy a nagy nyílt terepekre és főként az élő-lélegző környezeti elemekre. A már megszokott intró köszönt minket, és itt jegyezném meg, hogy aszott király lett az új Neversoft "lógó", bár ez talán mellékes a végső ítélet szempontjából. Az egész játék az előző két részből megszokott dolgokat tartalmazza, bár mindenből egy kicsit többet és részletesebbet kapunk, legalábbis első ránézésre. Az igazán plusz dolgok csak akkor jönnek elő, ha elkezdünk játszani karrier módban. Már az első pályán is megtapasztalhatjuk hogy kitolva a Playstation határait ezúttal a szintek jóval nagyobbak és trükkösebbek lettek, mint eddig bármikor. Ahhoz hogy egy-egy helyszínről továbbléphessünk, az adott pályán feladatoknak szánt dolgokat kell teljesítenünk, például össze kell trükközni bizonyos pontszámot, vagy össze kell gyűjtenünk a SKATE szócska betűit – ezek általában mindig visszatérő feladatok. Most azonban pályánként négy-öt küldetéssel többet kapunk, mint ez idáig, és ezek a feladatok nagyon változatosra és ötletesre sikeredtek, általában a környezet kialakításából adódóan nagyon életszerűek, de legalábbis egyáltalán nem erőltetettek. Például kapcsolókat aktiválni, lifteket működtetni, amik hatására aztán bizonyos részben meg is változik a pályák "nyomvonala". Ezek a kis plusz feladatok azok, amik ismét megunhatatlanná teszik, még az olyan profiknak is a szintek teljesítését, mint amilyen én is vagyok (meg szerény is)... A program egyébként az összes többi összetevőjében is sokat bővül: még több trükk, választható szereplő, pálya, stb. Megint van pályaszerkesztő (még mindig nagyon használható és egyszerű), és akár saját játékost is összeállíthatunk magukaknak az előre megadott lehetőségekből. A teljesített szintekért ismét nagyon látványos videó jelenetek a jutalmaink. A rengeteg többjátékos módnak köszönhetően pedig akkor sem fog a polcodon porosodni, ha már az összes szintet teljesítetted. Az egyetlen hiba, amit talán felróhatók a számlájára, hogy a nagyobb nyílt terepeken sokszor igen rondán tűnnek elő az objektumok a látóhatáron. Mindenesetre, ha azok az újítások, amik a PS2-es változatban már bizonyosan benne lesznek, technikai okok miatt érthetően ebből a verzióból kimaradtak, mégis a remek grafikának, a kiváló játszhatóságnak, a dögös zenéknek és a részletes kidolgozottságnak köszönhetően az eredmény, egy olyan játék lett, ami azokat is le fogja kötni, akik az előző két részt már teljesen rongyosra játszották.



TONY HAWK PRO SKATER 3

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÁTÉKMENETET SZÍNESÍTŐ PLUSZ FELADATOK
× TECHNIKAI KORLÁTOK SZABTA GÁTAK

8.5 pont



RONDA VAGY, DE SZERETLEK

MONSTERS, INC. SCREAM TEAM



Ez a különös cím egy újabb közös Disney és Pixar produkciót takar. Nagyon meglepődnék, ha valakinek ismerős lenne a játék alapjául szolgáló animációs film, lévén, hogy még az Egyesült Államokban is csak novemberben került bemutatásra. A filmben és a játékban is egyaránt két idétlen szörny a főszereplő, a nagydarab leginkább egy mutáns yetire emlékeztető Sulley, és a kis egyszemű zöld gömböc Mike. A program egy különös helyen, a Félelmek Szigetén játszódik, itt található ugyanis a szörnyképző akadémia, ahol a még kezdő szörnypalántákat próbálják az életre nevelni, hogy aztán sötétedés után kellőképpen tudják riogatni a szerencsétlen gyerekeket. Természetesen az előbb említett két szörny kiképzése lesz a feladatunk egy 3D-s mászkálós-gyűjtögetős játék segítségével, ahogy azt már megszokhattuk a Disney-től. A játék elején választhatunk a két szereplő között, bár lényegi eltérés nincs köztük, ha kinézetre nem is, de funkciójukat tekintve ugyanazokat a mozgásokat képesek elsajátítani a gyakorlószinten (ugrás, dupla ugrás, kapaszkodás, verekedés, ijesztgetés, hasalás stb.). A különböző helyszenek négy-négy alpályára vannak felosztva, ezek mindegyikét teljesítve, tudunk a következő szintre bejutni. A pályákon általában két feladatunk lesz, összeszedni az összes löttyöt, amitől növekszik az ijesztés mérőnk, és megijeszteni a különböző színű ellenfeleinket. Ahogy növekszik az ijesztés kijelzőnk (bal alsó sarokban található) úgy váltakozik a színe is, ennek megfelelően lehet ráhozni a frászt a szerencsétlen delikvensekre. A legkeményebbek a piros robotok, őket csak akkor lehet elintézni, ha szinte maximumon van a kijelzőnk. Ha valakit meg akarunk ijeszteni, nincs más dolgunk csak megnyomni a Kör gombot, majd miután váltott a kamera, a képernyőn megjelenő gombokat nyomogatni, hogy a páciens halálra rémüljön. Persze ezen kívül is lesz még rengeteg feladatunk a pályákon, például kapcsolókat aktivizálni, meg hasonló nyalánkságok. Bizonyos pályarészek csak akkor nyílnak meg, ha adott számú ellenfelet likvidáltunk már. Egyébként hogy megjelenjen a pálya kijárata, legalább öt robotot ki kell nyírnunk szintenként, ezért pluszban még egy bronz medál is jár. A későbbiekben aztán beszerezhető még ezüst és arany medál is, ez utóbbiért például az összes ellenfelet ki kell nyírni pályánként. Sokszor lesz majd olyan helyzet is, hogy valami megszerzése után kell visszamenni egy már rég teljesített pályára, nézzük tehát szorgalmasan az invertory képernyőnket, hol mit hagytunk el. Rengeteg pálya van, és a grafikus motorral készült jeleneteken kiválóan nyomon követhető a történet alakulása, szintenként egyszer pedig még a film legpoénosabb jeleneteit is megnézhetjük. A grafika engem a Spyro-ra emlékeztetett, simán, ricegésmentesen futott a játék, és a vágás is korrekt módon lett megoldva, bár az is igaz hogy nem túl nagy a bejárható terep, de legalább pályánként változik a környezet. A hangok közepesek, a szörnyek animációi viszont nagyon poénosak, főleg amikor elkezdenek ijesztgetni valakit. Ez talán az egyik utolsó normális mászkálós anyag a gépre. Ha szereted a stílust, próbáld ki.

CSIPI M LEE





MONSTER INC. SCREAM TEAM

DISNEY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓPOFA TÖRTÉNET ÉS SZEREPLŐK
× NEM TÚL NAGY KIHÍVÁS

7.5 pont



LMA MANAGER 2002

Igen rég találkoztam már a Codemaster brigádja által fejlesztett játékkal, pedig a cég az egyik kedvencem Playstationön, nekik köszönhetjük többek között a Colin McRae Rally 1-2-őt is, és még néhány igen minőségi PS programot. Nagyjából két éve jelent meg a piacon az általuk fejlesztett LMA Manager, ami az egyetlen méltó ellenfele volt a kínálatban egyeduralkodó az EA Sports-os Premier Manager-nek, köszönhetően az áttekinthetőségének és a minden részletre kiterjedő precizitásnak. A 2001-es változat valahogy kimaradt az életemből, most viszont már itt is van a 2002-es sorszámmal ellátott darab, úgyhogy gyorsan fussuk is át, mit is rejt a korong. Az ilyen programokra szokták mondani, hogy rétegjáték, hiszen van egy bizonyos embercsoport, akik hónapokig minden este képesek csak azért leülni a gép elé, hogy virtuálisan menedzseljék kedvenc focicsapatukat, hiszen az életben valószínűleg sosem lenne rá alkalmuk. Ezzel a játékkal azok járnak jól, akiket érdekel (esetleg szeretik) az angol és a skót bajnokságokat. A programban ugyanis e két nemzet négy-négy bajnoksága van a



legkisebb részletekig kidolgozva. A látványos intró megadja kezdésnek a hangulatot. A menü ismét egyszerűre és könnyen kezelhetőre sikerült. Akik nem akarnak a mélyvízbe ugrani egyből, játszhatnak barátságos meccset is (akár ketten is). A fanatikusoknak pedig akár több bajnokságon keresztül is vezényelhetik kedvenc csapatukat, a program teljesen valósághű, és naprakész adatokkal rendelkezik, ezen kívül minden olyan komponens (pénzügyi háttér, játékosok edzése, adása-vétele, taktikák kidolgozása, stb., sőt még a kezdés is külön szimulálva van) benne van, ami elvárható egy ilyen játéktól. Hihetetlenül részletes és szerteágazó, annak a bizonyos rétegnek kötelező darab.



9 pont

HYBRID

Személy szerint én nem szoktam a játékoknak utánanézni az Interneten, mert egyáltalán nem érdekel más véleménye egy-egy játék kapcsán. Jobb szeretem, ha minden programnak "szűzen" állok neki, nem befolyásolva sem negatív, sem pozitív kritikától, és csak a saját benyomásaim alapján hozom meg a végítéletet. A Hybridről is előzőleg csak annyit tudtam, amennyi a CD tokra rá volt írva azaz, hogy egy Doom klón. Ez igencsak felkeltette az érdeklődésemet, hiszen valamikor a Doom volt a kedvenc játékom, ráadásul, a haverokkal a mai napig is el-el szoktunk linkelgetni vele, vagy a Final Doom-mal. Ahogy az lenni szokott a felfokozott várakozást, mint mindig most is egy jó nagy csalódás követte. Az egy érthető dolog, hogy a játék nagyjából tényleg egy Doom klón, az viszont már érthetetlen és elfogadhatatlan, hogy még a Doom-nál is rosszabb grafikával rendelkezzen. Az alapszituról sok mindent nem tudok elárulni, mert az intróból semmi nem derül ki, a szöveges történet mesélgető képernyőt meg mindig



elnyomtam. Négy különböző szereplő közül választhatunk az elején, bár ahogy észrevettem semmi különbség nincs köztük. Mindegyikükkel ugyanazokon az ocsmány pályákon bolyonghatunk, és keresgélhetjük a kapcsolókat, amik a továbbjutásunkat jelentik. A grafika, mint mondottam, a korai 90-es éveket idézi, csak itt még a vágás is néhány méterrel előttünk lett megoldva. Szerintem elég, ha annyit mondok, hogy régen találkoztam már pixel ellenfelekkel... A hangok közül külön kiemelném a szereplőnk idióta beszólásait. Szóval megyünk előre átnyomjuk a kapcsolókat és az oldala-



zás segítségével lepuffogtatjuk a béna robot ellenfeleket. Hihetetlenül színvonaltalan az egész. Szégyen.

2,5 pont

FUTURE RACER

A Future Racer egy tipikus japán program (még a kezelőgombok kiosztása is ellentétes az európai játékokkal szemben), egy jó nagy adag Wipeout utánérzéssel, amit le sem tagadhatnak a készítők. Mint ahogy a címe is sejtetni engedi nekünk, egy a



jövőben játszódó versenyjátékról van szó, amiben mindenféle mechákkal és egyéb a japánok által favorizált gépekkel kell, gyorsasági versenyeken részt vennünk. A menüben a Training opció inkább a gyors és egyszeri versenyeket takarja, itt kipróbálhatjuk az összes versenytípust egy egyszeri futamra. Lehet az idő ellen játszani, illetve normál futamokon másik három ellenféllel ellen hadakozni. A Crush Carnival-ban szintén a megszokott pályákon zajlik a küzdelem, viszont nem a megszokott módon. Itt ugyanis nagy szerepet kap a két ütés gomb (Asszem' a felső blokkok), ugyanis a cél, hogy a gaz ellent leamortizáljuk, az életerő csíkjaikat a bal felső sarok-



ban láthatod. Összesen öt pálya van a játékban, és valamivel több manga szereplő kik mind más-más járgánnyal rendelkeznek. Ja van még egy sztori mód is, ami annyiban különbözik a többitől, hogy a versenyek között álló-mozgóképeken követhetjük nyomon a történet alakulását. Elég béna grafika jellemzi az anyagot, mindig olyan érzésem volt mintha ceruzával rajzolta volna egy kisgyerek, a terep felépítése itt sem sikerült tökéletesre, ez rövidlátóknak előny, mert bármennyire is szeretnénk, a következő kanyarnál messzebb úgysem lehet ellátni. Az irányítás nem egy nagy szám, sokat fogtok ütközni, már ha egyáltalán egy Wipeout után beteszitek a gépetekbe, és nem dobjátok rögtön ki belőle. Ráadásul még rohadt sokat is tölt. Elég hangulatmentes egy alkotás.

3 pont

VICTORY BOXING CONTENDER

Na most egy kicsit gondban voltam, mert nem voltam vele teljesen tisztában, hogy ez a játék most a Victory Boxing sorozathoz tartozik, avagy sem? Végül aztán arra a következtetésre jutottam, hogy minekután a kiadója is ugyanaz (JVC), mint az elődöknek, ráadásul a címe is, akkor nagy a valószínűsége, hogy igen. Az elején választható a karriermód is, minek keretében a meccsek közötti holtidőkben kőkemény edzéseknek vethetjük alá az általunk favorizált pácienst. Ilyenkor egy félszemű edzőpartnerrel elmagyaráztathatjuk az összes kombinációt, illetve a speciális ütések gombkombinációit is, aztán a végtelenségig gyakorolhatjuk azokat. Ebben a módban egyébként minden megnyert bunyó után növekednek a bokszolónk tulajdonságai. Egyébként,



ha jól emlékszem az előző Victory Boxing játékokban normális kinézetű emberek voltak választhatóak, most viszont elment az egész a Ready To Rumble sorozat irányába, azaz teljesen eltérő súlycsoportba tartozó, úgymond poénos szereplők vannak a programban (ezek egy része választható kezdéskor, a többit nekünk kell behoznunk), még koedukált mérkőzések sem meglepőek. Van még egymás elleni bunyó, és egyszeri harc is. A körítés nagyjából megfelelő (kivéve a jó intró hiányát), mérkőzés elején bemutatják a küzdő feleket stb. Kinézetre átlagos a játék, az emberek nagyjából megfelelően vannak kidolgozva, de például a közönség elég gyatra. A bunyó szerintem kicsit lassú, ezt próbálja meg ellensúlyozni a



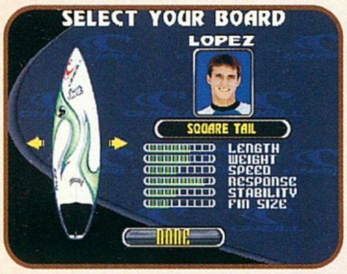
rengeteg ütés és ezek kombinációja. Tetszett, hogy a Start menüből, ha kedvünk támad, egyszerűen bedobhatjuk a törölközőt, és a játékban szerepet kapott a technikai KO is. Azért szerintem, ha virtuális bokszolásra adod a fejedet, van ennél jobb (KO Kings széria), és poénosabb (Ready To Rumble sorozat) anyag is a stílusban.

6 pont



CHAMPIONSHIP SURFER

Ebben a hónapban csak úgy hemzsegnek a leltárban az olyan sportok, amiket víz nélkül ugye elég nehéz lenne csak elképzelni is. Ezek közül az általam elsőként tesztelt a Championship Surfer volt. A véleményem ezzel kapcsolatban, hogy vannak sportágak (BMX, gördeszka) amit viszonylag normálisan meg lehet játékosítani és vannak, amiket nem, én ide sorolom az ilyen vízi balhékat is (Kivétel, ahol motoros járművek vannak, például jet-



ski). A játékban valódi profi szörfösök vannak, kezdés előtt érdemes belépni a galériába és végignézni a fejüket (meg a hozzá tartozó videókat is), van egy-két nem egyszerű arc, például a kb. tízéves hirtelenszőke kispöcs... Hát igen itt még nem kinézet alapján megy a válogatás, hanem inkább a tudás dominál.

Van egy csomó játéklehetőség, persze semmi forradalmi újításra ne számítsunk, van bajnokság, árkád, idő elleni küzdelem, szabad játék, trükközés. Választhatsz szereplőt, és néha még pályát is, játékmódtól függ, hogy egyedül, vagy valaki ellen kell küzdened kiesése rendszerben. Mondjuk a pályaválasztás sokat nem oszt vagy szoroz, általában ugyanaz a fajta vizet látjuk a képernyőn (esetleg a színe változik). A jobb felső sarokban



egy nyíl mutatja, hogy merre induljunk, arról várható ugyanis a hullám. Amikor aztán már rajta vagyunk az X-szel tudunk felállni a deszkára, és a funkciógombokkal trükközni. Persze az elején csak állva maradni is igen veszélyes lesz, tehát azt bizton állíthatom, hogy nem nagyon fogunk virgonckodni fél óra játék után. Számomra nagyon unalmas volt a tesztelés, várni a hullámot, majd néhány másodpercig birkózni az irányítással. Amúgy meg az egész játék egy madártávlati kameranézetből játszódik, így még a grafikai kidolgozottságban sem gyönyörködhettem ki magamat. Ja, és rengeteget tölt.

4 pont

WINDSURFERS PARADISE

Erről a játékról hosszú percekig azt hittem, hogy nem más, mint az előbb tesztelt Pro Body Boarding más címmel megjelent verziója. Mondjuk, hogy Európában ezzel a címmel jött ki, Amerikában meg a másikkal. Kajak ugyanaz a töltőképernyő (csak másik képpel a háttérben), totálisan egyforma menü, és még az opciók is bitre megegyeztek. Igazából csak akkor esett le, hogy ez relatíve egy másik játék, amikor elindítottam egy pályát, ekkor vettem csak észre, hogy a másik játékkal ellentétben a készítők most képesek voltak odabiggyeszteni egy vitorlát a sima szörfdeszka tetejére, kicserélni a töltőképernyőt és egy teljesen más programként, kiadni ugyanazt a játékot, az előbb felsorolt apró változtatásokkal. Elég nagy pofátlanság, nekem meg elég nagy fejtörést okozott hogy mit is írjak a tesztben, mikor ép az előbb ismertettem a játék fontosabb összetevőit két hasábbal arrébb. A programozók ez esetben sem vették a fáradtságot, hogy a beállításoknál fel-



tüntessék, melyik gomb mire is való, ezért az irányítás kitapasztása megint igen sok időnket veheti igénybe, annyit viszont az egész nem ér. A grafika ugyanabból a sivár kopár (ha lehet ezt a jelzőt használni a vízre) tengerből-óceánból áll, amiben a hullámok tarajait apró pixel kockák szimbolizálják. Egyébként az összes szereplő, deszka, helyszín megegyezik a PBB-ban megtalálhatóval, az egyetlen komolyabb eltérés, hogy itt a szélirányt is figyelembe kel venni a trükközésnél. Amit meg úgyis csak a gép által irányított versenyzők képesek, de ők aztán nagyon. Aztán lehet, hogy rossz nyomon járok az ügyben, hogy melyik játék készült el előbb, mert ha ez, akkor elég volt csak leszedni



a deszkáról a vitorlát, kiiktatni a szelet és már kész is volt a PBB.

3 pont

DRAGONBALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Megkésve bár, de törve nem, érkezett meg a szerkesztőségbe az első teljesen európai Dragonball játék. Bár talán törve



is, ha azt nézünk, hogy az egykor egyeduralkodónak számító Shongoku és népes bandájának csillaga már réges-rég leáldozóban van, és helyüket átvették az egyre erőszakosabban nyomuló Pokemonok és Digimonok. Ezzel csak azt akartam mondani, hogy két évvel a játék megjelenése még igencsak aktuális lett volna, manapság azonban már csak keveseket fog lekötni a kicsik közül. Azt nem árt tudni, hogy a feketepiacon ez idáig összesen háromféle Dragonball játék terjedt el japán verzióban, ezek közül lett hivatalosan megpálósítva az egyik, szerény személyem által pont a legsilányabb kidolgozottságúnak megítélt darab. No mindegy, én azért kellemes, nosztalgikus érzéssel tettem be a játékot, mivelhogy szerettem a sorozatot, és ki-



váncsi voltam az európai változatra. Ami rögtön szíven ütött, hogy a menüben az érthetetlen japán kriksz-krakszok helyett, a még gyűlöletesebb ékes francia nyelv köszöntött. Fúj! A Martinnak sikerült a játékból egy teljesen francia változatot szereznie, gratula. A szokásos lehetőségekkel állunk szemben, mint például a kétjátékos mód, vagy a bajnokság. Elég sok szereplő közül válogathatunk, és elég sokáig röhöghetünk a francia neveiken. A játék amúgy egy 2D-s verekedős anyag, amiben a klasszikus pixelekből vannak felépítve a küzdő felek. A mozgás darabos, a hátterek semmitmondóak. Kevés mozgás, kombó, és speciális ütés található , amikhez egyébként külön van egy FORCE mérőnk, amit lehet a küzdelem közben is tölteni. Sajnos Command lista sincs. Lehet a levegőben is bunyózni, ha a helyzet úgy kívánja. Szerintem a másik két DB játék sokkal jobban sikerült, azokat viszont nem adták ki Európában. Talán erre a 22-es csapdájára akartak utalni a készítők?

5 pont

PRO BODY BOARDING

A PBB szintén egy hullámlovaglós program, azaz szintén szörfözni mehetünk vele a világ különböző tengerpartjaira. A Championship Surfer-hez képest szerényebb körítéssel és kevesebb játékmóddal büszkélkedhet az anyag. Mindössze a szabad lubickolás, a bajnokság, és a trükkverseny kapott helyet a CD lemezen. Se bevezető videó, se valódi versenyzők nincsenek a játékban. Viszont a versenyek előtt a kitalált szereplőkön kívül



még a szörfdeszkát is magunknak választhatjuk ki. Grafikailag a két játék szinte teljesen megegyezik, hiszen mindkét esetben csak a végtelen óceán pixeles hullámait kísérhetjük figyelemmel. A víz egyhangú látványát csak a néha-néha átvitorlázó egy szál sirály látványa töri meg. Menetrend szerint jönnek a hatalmas hullámok 4 egymás után, és nekünk ezeket kellene meglovagolnunk. Sajnos azonban a program beállítások menüpontjából hiányzik az irányítás opciók, tehát a kezdeti nehézségeken kívül azzal is szembe kell néznünk, hogy fogalmunk sincs, hogy melyik gomb egyáltalán mit takar, ezért aztán már az is sikerélménynek számított, ha egyáltalán fel



tudtam állni a deszkára. Érdemes kicsit hagyni demózni a játékot, mert persze a gép által irányított játékosok pörögnek, forognak szaltózgatnak mintha ez lenne a világ legtermészetesebb dolga. Egyébként mindkét játék esetében elégedetlen voltam a víz kidolgozottságával is, mert végül is miből áll az egész vízfelület szimulálása? Tükörsima víz, majd jön mindig egy ugyanolyan hullám. Amihez kevés a Playstation képessége, azt szerintem nem nagyon kellene erőltetni.

CSIPI M LEE

3 pont





A Playstation kínálat sosem bővelkedett a First Person Shooter-ekben, a FPS-ekben, azaz az Saját Szemszögbő játszódó Lövöldözős játékokban. Ki tudja miért? Pedig a gép megjelenésekor a hardvere messze verte az akkoriban piacon lévő összes gépet még a PC-ket is. Szerény véleményem szerint akkor kellet volna a stílust erőltetni, amikor még a Playstation felvehette a versenyt az egyre gyorsabban és durvábban izmosodó személyi számítógéppel, illetve az azóta megjelent erősebb konzolokkal. És nem most, amikor már a PS teljesen lefutóban van, és technikailag is a nagyon elavult kategóriába tartozik. Kicsit még visszakanyarodva, végül is szinte alig jelentek meg FPS-ek a gépre, és ezek közül is talán a PC-ről átírt darabok (Doom, Duke Nukem) voltak a legjobbak. Valamivel később aztán éledezni kezdett a dolog és jött néhány ígéretesebb program például a Medal of Honor sorozat, a World is not Enough, vagy az Alien Ressurection. Ezek végül is PS-en a jó kategóriába sorolhatóak voltak (Főleg a MoH jött be mindenkinek, kivéve engem – mert szerintem tele volt programozási hibával és ez bizony nagyban kihatott a játszhatóságra is), viszont addigra már nagyot fordult a világ, és a

WILL SMITH? KÖSZ, KIHAGYOM...

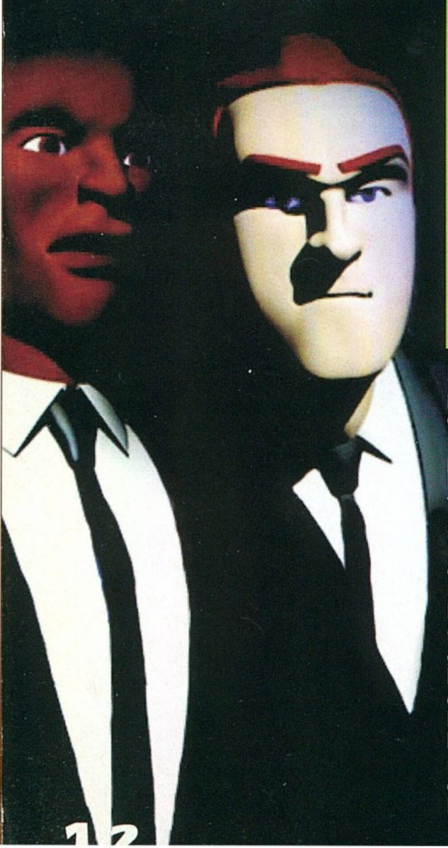
PC-s FPS-ek olyan szintet értek el, hogy azt már PS-en nem lehetett reprodukálni. A játékfejlesztők nem is nagyon erőltették a dolgot, úgyhogy nem is nagyon emlékszem mikor volt az újság hasábjain FPS stuff tesztelve a 32 bites gépen. Ebben a hónapban viszont két darab is bekerült a magazinban, ezek közül az egyikről a Leltárban olvashattok, viszont a másik a Men in Black: The Series – Crashdown már egy ígéretesebb próbálkozásnak tűnt, és végül kiderült, hogy megérte rászánni egy teljes oldalt, mert a játék a Playstation viszonylatban kitűnően sikerült. Aki már kezdettől fogva veszik a konzolt tudhatják, hogy nem ez az első MIB játék a gépre, még évekkel ezelőtt megjelent egy program, amelyik szintén ezt a témakört boncolgatta, főként azért mert akkor kezdték vetíteni a mozifilmet, és a játékkészítők meglovagolták a film sikerét. Persze oktalanság lenne azt hinni, hogy a Men in Black-et Hollywood-ban találták ki, a film és mindkét játék alapja is egy már régóta futó Marvel képregény-sorozat. A történetek középpontjában egy titkos szervezet áll, akik a földre érkező idegeneket ellenőrzik és figyelik már hosszú évtizedek óta. Szegény emberek mit sem sejtenek arról, hogy a földönkívűliek már régóta közöttünk tanyáznak, mert a szervezet emberei mindig elsimítják a harmadik típusú találkozásokat, ha kell akár az emlékeink megváltoztatásával is. A szervezetbe a legjobbak közül is csak a legjobbak kerülhetnek be, akik kivételes intelligenciáról, állóképességről, erőről, és eleganciáról tesznek tanúbizonyságot. A játékban is két ilyen – a filmből már jól ismert – fickó, K és J ügynök bőrébe bújhatunk.

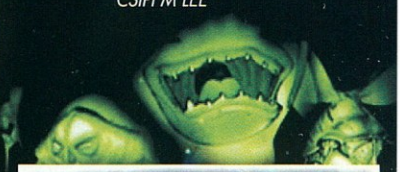
Az alapfelállás általában ugyanaz, galaktikus határsértők lépnek a föld légkörében, nem éppen a legbékésebb szándéktól vezérelve és nekünk kell a lábukra lépnünk, már ha van egyáltalán nekik ilyen. A főmenü ismerős lehet a filmből, ugyanis a figyelő képernyőről mintázták, ez az a monitor, ahonnan a földön található összes idegent megfigyelés alatt lehet tartani. Kezdhetünk új játékot is, de akár lemehetünk az ügynökség gyakorlópályájára is egy kicsit tréningezni. Ki-ki döntsön maga. A pályák előtt Z a főnökünk ismerteti a szitut, majd pontokba szedi a teljesítendő feladatainkat, ezeket később a START menüben is elolvashatjuk, a teljesítettek mellé pedig egy pipát kapunk. Ami először megtetszett a játékban az a könnyű irányíthatóság, és a tetszetős grafika. Végre egy játék, ami nincs tele bugokkal, szép simán ricegésmentesen fut, és nem akadunk el miden tereptárgyban lépten-nyomon. A joy-on a gombkiosztást is nagyjából sikerült eltalálniuk a készítőknek. Nekem az utolsó változat jött be, amikor s a jobb analóg karral haladhatunk, illetve oldalazhatunk (vagy a négy akciógombbal, Kör, Négyzet, Háromszög, X), és a ballal pedig nézelődni, fordulni lehet. A lövés, a guggolás, a valódi akciógomb (ajtónyitás, kapcsolás stb.), és a fegyverváltás pedig a blokkokra kerülnek ebben az esetben. Baromira kézre áll, majdnem olyan jó, mint egy N64-es joy. Ha már a tüzelésnél tartunk, jó pár különböző fegyver kapott helyet a játékban és egyik sem erőltetett, mind nagyon beleillik a Men in Black univerzumba, lesznek különböző sugár- és plazmafegyverek, gránátok, de még a zajos tücsök (Will Smith-esen csak tücsökpöcs) is gyakran fog a kezünkbe akadni. A fegyvereket egyébként a flakon látható kapcsolószekrényeknél lehet feltölteni, az energiánkat pedig a szétszórt eü csomagokkal tudjuk tápolni. Ezeken kívül már csak az előbb említett fegyvereket és a néhány tulajdonságnövelő cuccot illetve a küldetéshez elengedhetetlen tárgyakat fogunk találni. A grafika nagyon szépre sikerült, talán a legszebb FPS a gépre, nincsenek átlátszódó textúrák, és efféle tipikus hibák, amik csak a készítők hanyagságára utalnak, minden nagyon a helyén van. Az összes pálya nagyon hangulatosra sikerült, visszaadja a helyszín atmoszféráját, és nincs bennük semmi erőltetettség. Egész nagyok a szintek, bár sajnos igazán nagy 3D-s terepeken nem mászkálhatunk, általában csak lineáris útvonalokon, amik aztán többfelé ágazhatnak el. Ez sajnos a PS lehetőségei miatt van így, viszont legalább sikerült elkerülni, hogy ködöt kelljen alkalmazni a sok poligon miatt. Nekem nagyon tetszettek a küldetések és a helyszínek is, mint már mondtam a hangulat miatt (amin csak dobott a kellemes irányítás és a könnyű játszhatóság.) Az ellenfeleink különböző rusnya idegenek lesznek, aki aztán a filmből ismert megszokott módon gusztustalan undorító nyálkává robbannak szét. Róluk részletesebben az egyik menüpontban informálódhatunk, mindenesetre igényesen vannak kidolgozva (pl.: távolról lőnek, közelről puszta kézzel-lábbal-csáppal támadnak), és egész sok fajtájuk van a programban. Mindegyik pályacsoport végén pedig egy főellenség is vár ránk. A teljesített pályákat aztán később bármikor újrajátszhatjuk. Maximalistáknak külön jó hír hogy a gép mindig értékeli a teljesítményünket is. Többjátékos mód az nincs, de nekem nemi hiányzott, akkor úgyis csak le kéne butítani a grafikát egy SNES szintjére. Az viszont egy kicsit fura volt, hogy a memóriakártya navigátort egy az egyben átvették a Driver 2-ből. A hangok és a zenék is nagyon jól sikerültek, egy csomó minden lett átvéve egy az egyben a filmből (direkt megnéztem a mozit újból), ez is csak még nagyobb elégedettséggel töltött el. Összegezve tehát egy nagyon hangulatos, gyors, könnyen és jól játszható, abszolút kidolgozott FPS-sel állunk szemben, kár hogy egy kicsit megkésve érkezett. A PS tulajok viszont szerezzék be, mert garantáltan kellemes perceket fog okozni mindenkinek a játék.

CSIPI M LEE









MEN IN BLACK THE SERIES CRASDOWN

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, JÓL JÁTSZHATÓ, HANGULATOS FPS
× CSAK PS VISZONYLATBAN

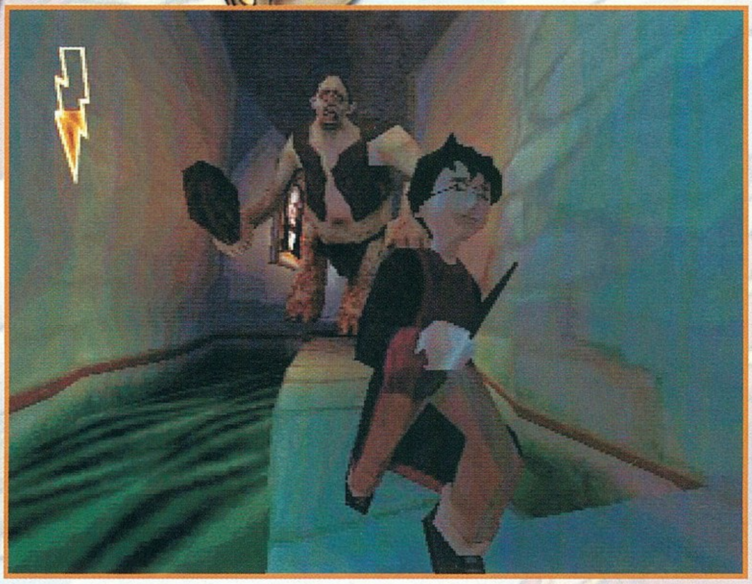
9.5 pont

Harry Potter and the Philosopher's Stone



DIRTY HARRY VARÁZSLÓ LETT

Mostanában minden Harry Potter. Akárhova megyek, csak őt látom. Már a szerkesztőségben is, mert megérkezett Harry Potter Playstationre. Alig várom, hogy lecsendüljön a film, mert akkor jön majd a Herri Potteres bögre, újság, játék a TV-ben, ajándékfigurák a Mekiben, kifestő és lehetne sorolni. A mai gyerkőcöknek bármit el lehet adni, amire rá van festve kedvenc figurájuk neve. Nem mondom én is megvettem anno mindent, ami GIJOE volt, és most is rávetem magam az összes Alienes ajándéktárgyra. A minap láttam a neten egy "szereld magad" mozgásdetektor kit-et. Megrendeled, ők elküldik és te meg összerakod magadnak otthon a saját Marine Motion Trackeredet. Nem is csoda, hogy a Harry Potterből ekkora kavarodás tört ki világszerte. Még az egyházak is rátettek egy lapáttal azzal, hogy boszorkányságnak titulálták a történetet és bűnnek, hogy a kisgyerekeknek a gonosz oldalt pozitívként mutatják be. Mint az köztudott, a tiltott gyümölcs mindig édesebb, így még többen fognak elmenni a moziba a napokban bemutatott filmre. Az Episode 1 elbújhat Harry mögött a bevételt illetően. Amerikában gondolom a kiskölkök már sátoroznak a mozi bejáratánál. Nem tudom hányan tudják azt, hogy az egész Harry Potter történet egy angol tanárnő szüleménye, aki már az éhezés szélén fogott neki a könyv megírásának, hogy gyerekeinek ennyi adni tudjon. Kiadót találni sem volt egyszerű, de végül sikerült, és hamar bestseller lett belőle. Most pedig a hölgy – ha jól tudom – Anglia második leggazdagabb embere. Így kell ezt csinálni, találjatok ki ti is valami hasonlót és amiért én tanácsoltam ezt nektek, a bevételből majd utaljatok nekem is egy kis részesedést. Esetleg a mozifilm bemutatójára is küldhettek egy ingyenjegyet. Bevallom, én is töröm a fejem valami hasonló gigantikus ötleten, de eddig az ég egy világon semmi olyan nem jutott eszembe, amiből nem lenne legalább három szebb, jobb és ötletesebb a világon.



A MÁGIA

Van viszont a kezemben egy Harry Potter CD, ami igencsak pofásan néz ki, úgyhogy be is rakom a gépbe. Sajnos semmiféle kezdő animációt nem látok, rögtön a menüben találom magam. Bekukkantok a beállításokhoz, de semmi érdekeset nem találok a megszokott dolgokon felül. Gondolom el kéne kezdeni megtesztelni, ezért rányomok a startra. Igen ám, de megjelenik egy felirat, hogy neki bizony kell egy hely a memóriakártyán. A háttérben aranyos baglyok repkednek, szép látvány. Leokézom, hogy csináljon foglaljon le egy blokkot, de valami olyan elcseszett memóriakezelése van, hogy megáll a zene és a madarak is lefagynak a háttérben. Ezt minden alkalommal eljátssza, amikor a kártyához nyúl. Ezután elmeséli nekem a történetet egy kedves öreg bácsi és közben képeket mutogat valami képeskönyvből. Megtudhatnám, hogy került Harry a varázslók iskolájába meg egyébként is ki ő, ha nem lennék fenn 24 órája és oda tudnék figyelni a szövegre. Hamarosan a pályán találom magam és csodálkozom, hogy jaj de szép. Kitettek magukért a készítők, maximális részletességre fejlesztették a játék motorját. Részletes a terep, a textúrák szépek és Harry is a megszólalásig hasonlít a filmbeli énjére. Igaz, hogy sajnos a részletesség ára, hogy nem mindenhol bír folyamatos maradni a program. Néhol meg-meg riccen, főleg ha mások is vannak a szobában, esetleg több ellenség vagy szereplő meg tárgyak, emeletek, varázslatok meg mindenféle repülő tárgy, stb. Ez olyankor a legzavaróbb, mikor egy húzós ugrálós résznél kezd el akadozni és emiatt kezdhetem elölről az egészet. Még nem is mondtam, hogy milyen program ez a Potter gyerek. Nos, egy mászkálós kalandjátékot kell elképzelni, melyben a fő tevékenységem a futkosás és beszélgetés lesz. Néha ugrálok egy kicsit, varázsolok, versenyezek a rivális gyerekekkel, meglovagolok egy seprűt, stb. Egyedül az hajtott, hogy minél több varázslatot tanuljak meg. Ezért érdemes bejárni órákra és elsajátítani a mágiákat. Utána természetesen kipróbálhatom a gyakorlatban is, sőt az ellenfelek ellen is használhatom őket. A legjobbak a beképzelt, nagyképű köcsögök a suliból, akik azt hiszik, hogy ők a Hókuszpók. Természetesen az első tanult varázslattal elintézhetem őket és jót röhögök.

A BŰVÖLET

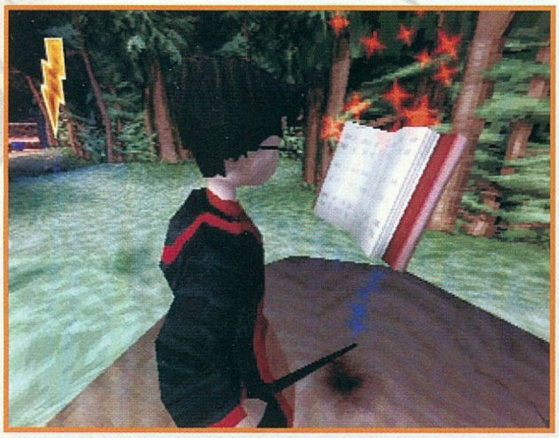
A varázslatokat használhatom tárgyak mozgatására, eltüntetésére, mindenféle gonosz lény likvidálására, sőt a seprűn való repülésre is. Mikor bemegyek egy órára, a tanár előadja az anyagot, majd különböző ritmusban mutat az irányító egyes gombjaira. Ilyenkor célszerű vele egy időben, megfelelő ritmusban rányomni a megfelelő gombra. Ha háromszor sikerül megcsinálni a feladatot hiba nélkül, már mehetek is kipróbálni a mágiát a gyakorlatban.

Sajnos az irányítás nem a legjobb, bár mindent próbáltak megtenni a készítők a leegyszerűsítésére. Mivel a gombok kiosztása így is megtelt a kameraforgatással, célzással, nézetváltással, ajtónyitással, beszélgetéssel meg varázslással, kénytelenek voltak az ugrást, mászást, kihagyni. Elég csak odasétálni a perem széléhez és Harry magától átugrik a másik oldalra, sőt meg is kapaszkodik és felmászik, ha kell. Ugyanígy, elég odamenni egy bukkanóhoz, vagy kőhöz és automatikusan felmászik. Ez akkor válik zavaróvá, ha nem akarok ugrani és ő jobban tudja nálam, hogy mit akarok. Persze nem áll abban a szögben ahogy kéne és már megy is a szakadékba.

Mindent összevetve nem vészesek a hibák, egész játszható játékot hoztak össze. Főleg azok fogják élvezni akik oda vannak a sztoriért és az egész Harry Potter dologért. Kívülállók csak egy átlagos mászkálós programot fognak találni benne, semmi többet.

Tibi







HARRY POTTER

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HERRY POTTER GYŰJTEMÉNY EGY ÚJABB DARABJA
× NÉHOL HAJLAMOS A BELASSULÁSRA ÉS EGY KICSIT LAPOS

8 pont



Amikor először megláttam a Dragon Warrior VII-et csak meresztettem a szemem. Csodálkozásom kiváltó oka egyszerűen csak az volt, hogy hogyan jelenhetett meg 2001-ben egy majdhogynem SNES-es grafikájú anyag? Aztán hosszú órák kimerítő játéka után, megfogalmazódott bennem az a tézis, amit a lányoknál is vallok. Nevezetesen egy csaj nézhet akár mennyire jól ki, ha bunkó, hülye p*csa, akkor rendelkezhet akármilyen külsővel, még ha ő maga Aphrodité is, akkor sem hoz lázba, legalábbis hosszú távon. Viszont ha egy kevésbé szép, ám mégis aranyos, kedves, megértő és helyes madárkával hoz össze a sors, azt ezerszer többre becsülöm! Hasonlóan van ez a játékokkal is. Manapság rengeteg olyan gyönyörű stuff érkezik, amibe egyből beleszerelmesedik az ember, de hamar kiderül, hogy csupán egyéjszakás kalandról van szó, semmi többről. Manapság PS2-re érkeznek szebbnél szebb "háremhölgyek", de közülük kevés az olyan, melyre pár óra "élvezkedés" után azt mondanám, szerelmes vagyok. És még mennyi ilyen "profi" (e szónak itt kettős jelentése van!) játék fog érkezni nemcsak PS2-re, hanem az újabb generációs most megjelenő gépekre. Bezzeg a Dragon Warrior VII-tel más a helyzet! Ő nem egy szépség, kicsit csúnyácska szegény, de mégis, olyan belső értékei vannak, melyek miatt még a legszőrösebb szívű játékost is az ujja köré csavarja! Egy RPG csodajátékkal állunk szemben, ez nem vitás!

A JAPÁN ÍZLÉS

Elképesztő mennyire ki tud akasztani, amikor mindenféle okostojás PR-os szakemberek arról tartanak beszámolót, hogy azért nem jelentetnek meg bizonyos játékokat angol változatban, mert azok túlságosan is japán stílusúak. Meg, hogy ezek biztos nem érnének el masszív sikert a nyugati világban. Kérdem én, ha egyszer meg sem próbálnak kihozni egy kicsit debilebb anyagot mondjuk Európában, akkor honnan ménkűből tudják ezt? Már régóta úgy vagyok, hogy nagyon nem érdekelnek, hogy az európai és amerikai toplistákon milyen játékok vannak az élen, vagy hogy mennyi darabot adtak el e két területen egy adott stuffból. Egyszerűen azért, mert lassan eljutok odáig, hogy az európai és amerikai játékgyártást, de nem utolsó sorban ízlést, totálisan igénytelennek tartom. Vegyünk egy példát! Itt van a Harry Potter. Nem tudom milyen, mert nem játszottam vele. De biztos vagyok benne, hogy lehet akármilyen rossz is, 100%, hogy Európában és Amerikában a toplisták élére kerül és senkit nem fog érdekelni, hogy milyen a játék. A címe eladja! De a játékgyártóknál is hasonló a helyzet; nem tudsz nekem olyan játékstílust mondani,





amiben ne japán cég alkotott volna maradandót. Majdhogynem az összes nagyobb nyugati cég a japán szuperprogramokat plagizálja (GT, FF, Metal Gear, Tekken és még sorolhatnám a patinás japán játékokat). Egyedül az FPS meg az RTS stílus, az amiben még jó a nyugati világ, de újat már ezekben sem sokat láthatunk. És akkor a címváltoztatásokról már ne is beszéljünk (ez élénken érinti a DW-t is), amit soha nem fogok igazán megérteni, és mindig is egy hülyeségnek fogom tartani! Értékelem a japánok ízlését és felfogását, hogy náluk nem tiltanak be azért rajfilmeket, mert pár szülő nyivákol. Nem, mert a szülőknek is más a felfogásuk! Képzeljétek el, a japán TV-knek volt bátorságuk arra, hogy elkezdetek pornó rajzfilmeket sugározni (viszonylag korai időpontban) és azóta szinte teljesen megszűnt ott a nemi erőszak! Elképzelhetetlen, hogy egy japán TV cenzúrázottan sugározza a Dragon Ballt (a szinkron volt teljesen átalakítva a japán verzióhoz képest, az eredetiben rendesen anyázták egymást a szereplők!), nem úgy mint nyugaton, ahol Cartoon Network (ők sugározzák Angliában és Amerikában a DBZ-t) még csak a gondolatától is irtózik, hogy ne finomítson a szövegen.

Miért is mondtam én ezt most el? Nem tudom, általában nem szoktam ennyire elszakadni egy játék témájától, de most, talán a kicsit komorabb hangulatomnak köszönhetően ez történt. Meg így talán jobban tudod értékelni azt a sikert, amit a Dragon Warrior a szigetországban elért.

4 MILLIÓ PÉLDÁNYBAN



A SIKER TITKA

Az ott Dragon Quest néven futó sorozatot (ne kérdezd miért nem volt jó az eredeti cím!), misztikus tisztelet és rajongás övezi. Az Enix által kreált anyag stílusteremtő volt! Megteremtette azt a stílust, amit manapság konzolos körökben csak RPG-nek hívunk! Ha '86-87-ben nincs a DW, akkor manapság nem ismernénk azt a fogalmat, hogy Final Fantasy! Még a SquareSoft is az Enix játékából merített ötleteket, amikor megalkotta az első FF-jét, és útjára indította elképesztően sikeres sorozatát. Persze a DW-t sem kellett félteni, Japánban egyszerűen olyan rajongótábort szerzett magának az anyag, hogy arra más játék még nem volt képes! Ha megkérdeznek egy japán programozót, hogy melyik játék a kedvence, nagy valószínűséggel a Dragon Warrior valamelyik részét jelöli meg. Hogy számokkal is érzékeltessem a dolgot, képzeljétek el, hogy a DWVII-ből eddig összesen több mint 4 millió darabot adtak el!! Ezzel minden eddigi rekordot és csúcsot megdöntöttek, nincs olyan PS játék, ami ennél nagyobb eladást produkált volna! A most sikeres FFX-ből eddig 2.5 millió talált gazdára! A sikert persze jól meglovagolta az Enix, melynek az volt az eredménye, hogy több kiegészítő- és mellékepizód is megjelent már. Legutóbb például a IV. részt adták ki PS-re. Angol nyelvterületen három részt jelentettek meg, közülük a VI. volt a legsikeresebb. Eddig a DW részeiből összesen 27 millió darabot adtak el! És, hogy mi volt ennek az elképesztő sikernek az oka? A kérdés rendkívül jó, de nem tudom megmagyarázni. Ehhez játszanod kell a DWVII-tel, akkor te is megérted. Talán abban van a titok nyitja, hogy '96 óta fejlesztik már PS-re, és 2000 elején jelent meg. Ha jól számolom ez négy év, nem is tudom, hogy hány olyan program van, aminek a fejlesztése ennyi időt vesz igénybe. Ehhez hozzá kellet még adni másfél évet, ugyanis ennyi ideig tartott, amíg az angol változat is elkészült. Ez első hallásra furcsának tűnhet, hisz ez rengeteg idő, de ennek okát még kifejtem kicsit részletesebben is. A lényeg az, hogy az Enix mindvégig arra törekedett a DWVII fejlesztése alatt, hogy minél jobban hasonlítson a régi NES-es és SNES-es részekre. Éppen ezért a grafika olyan, mint egy első generációs PS játékban (3D-s helyszínek, rajtuk 2D-s szereplőkkel, mint pl. a Xenogears-ben), a zenék SNES minőségűek, a hangok hallatán még arra is apellálhatnánk, hogy ez egy SNES játék. Viszont talán pont ezért a történet, a hangulat és a tartalom olyan szinten van a DWVII-ben, amihez hasonlót PS-en nem igen találunk. Tartalmi szempontból a játék nemcsak, hogy felveszi a versenyt a Final Fantasy VII-tel, hanem nyugodtan kijelenthetem, hogy le is fölözi! A Dragon Warrior VII kb. olyan nagyságrendű alkotás, melyhez nagyon kevés játékot lehet hasonlítani. Talán csak a Shenmue-t! A legjobb az egészben, hogy szakít a klisékkel és a bevett trendekkel. Minden izében különleges a stuff! Elég ha csak azt mondom, hogy ha egyszerűen végig akarjátok játszani a 2 CD-s stuffot, az kb. 80-100 órába fog telni, minden túlzás nélkül! Gondoljatok csak bele, a FFIX fele ennyi időbe se telt! Olyan hihetetlen mennyiségű történet és titok – tehát tartalom – van az anyagban, ami talán példa nélkül áll!

A DRAGON WARRIOR VII VILÁGA

Ahogy azt már a FF sorozatnál is megszokhattuk, a DW részeinek sincs egymáshoz semmi köze, legalábbis történetben! Apróbb dolgok itt is összekötik a sorozat részeit. Sokat nem tudok erről mondani, mivel nem játszottam egyik részel sem, kivéve a DW VI-tal, de azzal is max. 15 percet egy gyenge SNES emulátorral. A DWVII elég szokatlanul, talán kicsit unalmasan kezdődik. Az a baj, hogy trend lett manapság az RPG-k között, hogy túlságosan felpörgetett módon vezetnek be a sztoriba. Szinte egyből a történet közepébe kerülünk mindig. A DWVII-nél más a helyzet! Szépen nyugisan indul, és az egész játékra jellemző, hogy nincs túlpörgetve. Jel-





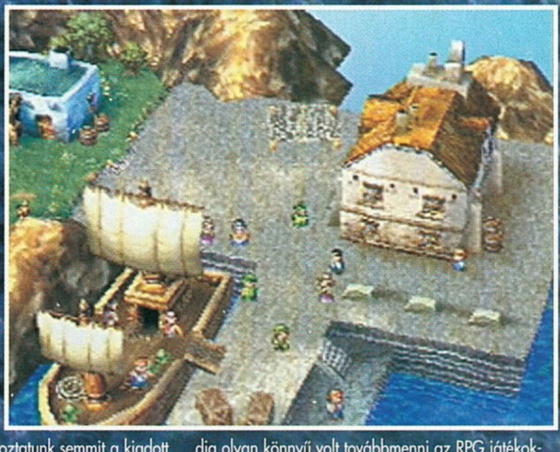


lemző, hogy az első harcot kb. öt óra játék után lehet megvívni, és kb. 15 óra után mondhatjuk el, hogy NAGYJÁBÓL megismertük a harci rendszert. Persze kell majd harcolni rendesen, de csak akkor, amikor erre feltétlenül szükség van. A történet nagyszerű módon indul. Egy olyan világban élünk, ahol mindent tenger borít. Csak egyetlen kicsi sziget emelkedik ki, az óceánból. Ezen szigeten egy kisebb falu, Fishbel és valamivel nagyobb város, Estard található. Az emberek igazi békében élnek egymással, tudván azt, hogy rajtuk kívül senki nem él a bolygón. Sok felfedező túra indult, már a világ részeibe, de más szárazföldet nem talált senki. A békét szörnyek sem veszélyeztetik, már rég legendává fakult, hogy léteztek olyan lények, akik veszélyeztették az emberek életét. Az óriási tengernek köszönhetően természetesen az emberek kedvenc elfoglaltsága a halászat lett. Egy ilyen halász családban él a játék főszereplője is. Nevet mi adunk neki. Én J.R.R Tolkien A Szilmarilok című műve után a Neldor nevet adtam neki. Egyszerűen azért, mert a Neldor azt jelenti tündéül (elfül), hogy bükk! Ugyanis főhősünk ruházata zöld, mint egy bükkfa lombja, ezért választottam ezt a nevet. Szóval ezentúl én csak Neldorként fogom a főhőst emelgetni! Tehát Neldor ebben a békés faluban él és éppen az évenként megrendezésre kerülő halászfesztivált várja, ugyanis az apja világ legjobb halásza! Sajnos még túl fiatal, hogy apjával tartson. Ekkor az egyik legjobb barátja és egyben Estard királyának fia, Keifer hívja Neldort egy kis kalandozásra. A herceg, mindenáron ki akarja deríteni a sziget észak-keleti részében elterülő romok titkát. Ezt a romot még a királyi család ősei hagyták hátra, és megtiltották,





hogy bárki is belépjen. Kisebb kalandozás árán megfejtik, hogy hogyan is lehet bejutni a romok belsejébe és átkutatva a labirintust furcsa dologra jönnek rá. Hamarosan csatlakozik hozzájuk Maribel, aki szintén Neldor egyik legjobb barátja, kissé kotnyeles csaj, ám hasznos csapattag. Neldor és barátai találnak néhány titokzatos kődarabot, és romok belsejében négy kőállványokkal feldíszített szobát. Rejtélyes módon a kőlapok beleillenek az állványokba, és ha teljesen összerakják őket egy képet kapnak, majd megnyílik egy teleport kapu is, ami egy elveszett egy földrészre viszi őket. Miután felderítették a sötétségbe borult sziget titkát, és legyőzik a sötétséget okozó démont, visszatérnek a saját szigetükre. Itt meglepődve tapasztalják, hogy hirtelen egy új sziget jelent meg a világban! Ez a sziget nem más, mint az, amin nemrég jártunk. Viszont ha most ellátogatunk oda, meglepve tapasztalják Neldorék, hogy minden megváltozott! Hogy miért? Egyszerű, ahol jártunk az a múlt volt, ez pedig a jelen. Ezt azonnal felismerik hőseink is és elhatározzák, hogy helyreállítják a világukat, azaz a múltat bejárva visszahozzák a szigeteket és kontinenseket a világba! Ez persze nem lesz könnyű, hisz az elveszett földrészeken rengeteg bajt, küzdelmet és kalandot kell leküzdenünk. Például a múltban nem mászkálhatunk szabadon a világtérképen, hisz itt már lesznek szörnyek is. Fantasztikus, hogy a két világ – a múlt és a jelen – milyen jól meg van alkotva! A játékmenet tehát a következőképpen foglalható össze: gyűjtögetjük a kődarabokat (Shards) és összerakva és behelyezve a megfelelő állványokba őket, újabb földrészekre látogatunk el. Ezeken a múltbéli szigeteken megoldjuk a történet kihívásait, így visszahozva őket a jelenbe. A Shards-okat folyamatosan fogjuk kapni és találni a történet során, mindent jól kutassatok át!



Persze nem elég megmenteni az elveszett földeket, ki kell majd deríteni, hogy mi áll az eltűnésük és a múltbéli számtalan démon mögött! Mert bizony nem véletlenül tűntek el a földek!

HARC

Csak futólag említeném meg, a mellékletben még foglalkozok vele! Az összecsapások véletlenszerűen jönnek és a lényeg, hogy teljesen szokatlan módon, belső nézetből vívjuk a csatákat! Tehát embereinket nem látjuk a terepen csak a szörnyeket. Ezt meg kell szokni, mert bevallom az elején kicsit furcsa, később már jól lehet vele boldogulni. Amúgy körönként megy az akció! Később megtanuljuk a különböző kasztokat! Ez azt jelenti, hogy embereinket különféle kasztokba sorolhatjuk, hasonlóan a FFV-höz. Az első öt FF kasztrendszerét teljes egészében a DW sorozatból vették át! A kasztok használata teljesen egyedi lehetőségeket nyit meg karaktereink fejlesztéséhez! Miután belelendültem a harcokba, nagyon jól eltudtam vele lenni, és a kaszt rendszer is bejött nekem!

PRO ÉS KONTRA

Summázva az eddigieket, elmondhatom, hogy kevés olyan kiváló játékkal találkoztam eddig, mint a DWVII. Biztos vagyok benne, hogy a grafikája miatt csak egy bizonyos rétegnek fog bejönni az anyag, de akik megszerzik ezt a csodás alkotást, azok egyik ámulatból a másikba fognak esni! A történettől, a hangulattól és persze nem utolsó sorban attól a hihetetlen összetettségtől, ami benne van a stuffban. A történet tökéletességén nem is lepődtem meg, Yuri Hori-tól a Chrono Trigger történetírójától rosszra nem számíthatunk! A játék közepére elkezdhetjük úgy is játszani, hogy csak a titkokat oldjuk meg, a történetben nem megyünk tovább! Nem akarok sok mindent elárulni, de irtóra tetszett, hogy például egy saját várost is felépíthetünk, és nekünk kell majd összeszedni az embereket, akik itt fognak lakni! Jó, hogy ez az



ötlet már szerepelt a Breath of Fire és Suikoden sorozatokban, de itt még mindig meg tud fogni az ötlet! Sok-sok aljátokot kell majd megcsinálni és ne feledjétek, mindig fejlesszetek sokat! A teljesen objektív képhez hozzátartozik, hogy a programban vannak hibák is. Nem sok és nem is súlyosak de vannak, leginkább kisebb apróságok! Gondolok például arra, hogy a nagyobb labirintusok végén, a főellenségek előtt nem lehet menteni! Vagy ott van az is, hogy harcok alatt miután kiadtunk egy parancsot a játék nem kérdezi meg, hogy nem változtatunk semmit a kiadott utasításokon. Ez néhány helyen ha gyorsan és reflexszerűen nyomkodjuk a gombokat, bizony igen kellemetlen lehet. Akad még egy-két ilyen apróság (nem lehet átállítani az irányítást, az X és a Háromszög szerepe fel van cserélve stb.), melyek egyébként a SNES-es RPG-k gyerekbetegségei voltak – ilyen például, hogy ha rossz helyre tolsz valamit, nem tudod húzni, és csak úgy próbálkozhatsz újra ha kimész majd visszajössz a szobába. Aki megszerzi a játékot készüljön egy kalandos RPG-re. Itt ugyanis nem rágják a szánkba a történet alatt, hogy mit kell pontosan csinálni! Sokszor csak rébuszokban beszél a DWVII. Gyakran apró kicsi jelekből és elejtett mondatokból, rejtett utalásokból lehet a történet folytatására következtetni! Ez nekem nagyon tetszett, végre egy program, ami a játékos kreativitására és felismerő-képességére épít! Már kezdett unalmassá válni, hogy mindig olyan könnyű volt továbbmenni az RPG játékokban. Nem is csoda, hogy másfél évet vett igénybe a fordítás elkészítése, hisz elég lett volna csak egy mondatot nem úgy lefordítani, ahogy az kell és teljesen elakadhatunk a történetben. Tehát egy kicsit jobb angol tudás, egyáltalán nem akadály! Én a grafikával is elégedett voltam. Például a karaktereket és a szörnyeket a félisten Akira Toriyama rajzolta! Már nem lehet rossz! Szóval ha egy igazi profi RPG-vel akarsz játszani, amiben rengeteg kihívás, ragyogó történet van, a Dragon Warrior VII a te játékod! Az igazi RPG rajongók ezt a stuffot nem hagyhatják ki!

Veres Miki



DRAGON WARRIOR VII

ENIX

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELKÉPESZTŐ SZAVATOSSÁG, RENDKÍVÜLI TÖRTÉNET
× TÖBB APRÓ HIBA

9.5 pont



RAZIEL...

Raziel, ki most izzó szemekkel, illetve inkább szemgödrökkel veti magát Kainra, a hatalmas és erős vámpír nagyúrra. Hogy miért, az nyilvánvaló a történet előző részében történt események tükrében. Kain rútul megnyomorította a fiatal Razielt, s beledobatta a Mélység feneketlen sötétjébe. Ám az Idős Istenség életet lehelt csontjaiba – mivelhogy más nem igen maradt a belőle, húsa és szövetei lemállottak testéről –, s ilyenformán halhatatlanná téve őt segítette bosszújában Kain ellen. Azonban mire elért hozzá, maga mögött tudhatta tulajdon kezeivel megölt hajdanvolt testvéreit is. Legfőbb ellenségével vívott csatája sajnálatosan nem győzelemmel végződött, mivel az eltűnt az idők tekervényes ösvényein, de Raziel követte mint valami lélekfaló vadászkutya, kinek gazdája a pihenést és könyörületet nem ismerő bosszú. S most megtalálta, egy misztikus gépezetekkel teli teremben. Kain csak még jobban felhergelte bosszúvágyát, mikor szinte érdeklődve kérdezte meg, gond volt-e megölnie testvéreit, s Raziel nem bírva sokáig az ilyenforma párbeszédeket nekirontott a hatalmas lénynek. Ám Kain mintha élvezte volna ezt, és fiatal ellenfele kisvártatva hatalmas repülés után a padlón találta magát. Újabb próba, újabb kudarc, de mielőtt újra próbálkozhatott volna, Kain kész lett a szerkezetek beállításával és belépett az idő alagútjába. Raziel nem is gondolkodott, azonnal követte. Valamiféle sötétségben lebegve találta magát, majd lassan feltűnt Moebius alakja, és köszöntés hallatszott: "Raziel. Megváltó és romboló..."

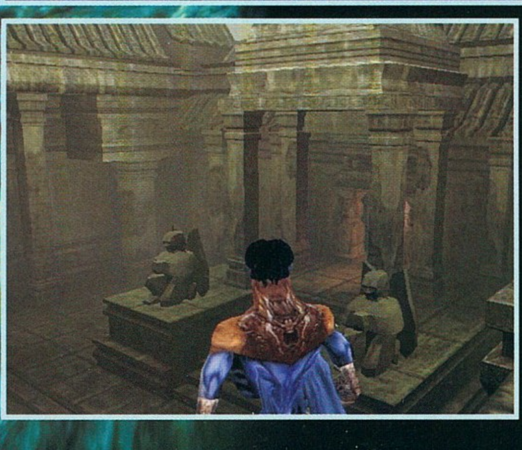
Nos igen. Ha tehetném, kötelezővé tettem volna a Soul Reavert PS-en, hiszen egyedi történettel és egyedi sötét világgal ajándékozott meg minket a kissé Tomb Raider szagú engine (de nekem hangulatosabb jóval egy bosszúszomjas halhatatlan vámpír, mint a kockamellű emancipált Lara). Valamint (véleményem szerint) sokkal nagyobb lelkesedéssel veti bele magát Kain üldözésébe az, aki ismeri ilyenformán az előzményeket is. Bár a korong tartalmazza az első rész intróját, de ez ugyebár nem helyettesítheti az egész játék végigkövetését. Na de visszatérve ehhez a részhez, ebben sem csupán az akció a lényeg, és a csavaros, kimerítő sztorit szerencsés módon nem csak élőszóban követhetjük.

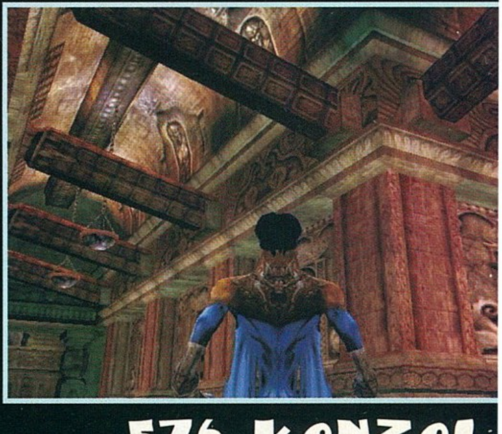
Minden fontos epizód, párbeszéd megjelenik játék közben is, írott formában olvasható a Dark Chronicle opció alatt. Ezek a nagyszerű (bár nem alapszintű) olvasmányok dramaturgiai pontossággal ismétlik meg a történteket az utókor számára. Talán mégsem tiszta Kain szerepe a történtekben? És mit gondoljunk Moebius-ról, miután kezét dörzsölgetve fondorlatos dolgok látszanak arcán? De ez még a jövő kérdése, hisz Raziel egyedül marad Sarafan erődítményében, ami jól tükrözi az aránytalanul hatalmas világ továbbvitt koncepcióját. Hatalmas falak, hatalmas ajtók, nincs soha bezártság érzése az embernek (vámpírnak) akárhol is jár. Fejet hajtok a designerek előtt (akárcsak az előző részben), hogy érdekes a nagy területeken át tartó barangolás, nem érezzük úgy, hogy ugyanazt a tájat látjuk hosszú időn át. A töltési rutin is kiváló, mivel nem sűrűn fogunk inaktívan ücsörögni a loading vagy plízvájt feliratokat bámulva. Ez mestermunka, akárhogy is nézem. Úgy értem maga a Soul Reaver 2, mindennel együtt! Öröm volt újra látni és beleborzongani a morfolodó, alakot, méretet és színeket változtató világba szellemi síkba átlépéskor. Eme szellemvilág furán mozgó, nyögdécselő lényeit is szinte ismerősként köszönthettem volna, ha nem mint agresszív lélek táplálékokként léteznének szerepük szerint – ha egyhangú élelemnek találjuk az össze vissza repkedő koponyaként látszó sok kóbor lelket. Oh, hogy nem mindenki játszott az első résszel? Elnézést. Szóval mivel Raziel már egyszer meghalt, így materiális teste halálakor ide kerül, hol ugyan nem tud használni semmiféle tárgyat vagy anyagi szerkezetet, viszont képes rácsokon átmenni (többek között), amely képességét még egyik megölt fivére hagyta rá örökül. De az összes itt meglevő képességét az előző játékban kapta, mint például a "projectile" (R2 + Háromszög), ami vagy egy lökéshullámot kelt, vagy pedig ha kivont a lélekkard (2x Kör), akkor nagyobb rombolásra is képes energiát bocsát ki. De említhetném a víz alatti mozgást (míg nem volt ilyen képesség az első részben, a víz a halálát okozta) és az innen kiugrálást is.

A mozgásnál maradva, az új dolgokban segít a játék, kiírva mit is kell csinálni az adott helyzetben. Ezekből a harc az, amit bizony nem árt begyakorolni –igaz végső halál csak akkor van, ha a szellemi síkban is kifogy Raziel lelkéből az életerő. Ó, a harc... Hősünk karmai is kiváló fegyverek, de ha tehetjük szerezzünk kardot, és azzal csapjuk le a balga lények fejét, kik ellenünk támadnak. Igaz, hogy a különféle dárdák hosszabbak, de azokkal ha felnyársaltunk valakit, benne marad és újra fel kell venni, a fáklyák pedig elalszanak (de addig igen szépen megvilágítják környezetünket ha visszük a kezünkben), miután felgyújtottuk áldozatunkat vele. Persze nem szabad megfeledkeznünk a fegyverről, mely Razielből magából fakad, és aminek a neve: Soul Reaver. Látványos és lélekvámpírhoz illő eme energiakard! Majdan Dark Reaver lesz belőle, amivel árnyékhidakat verhetünk bizonyos helyeken és kiolthatjuk az őrző szemet. Ezután Light Reaverré módosulva bizonyos ajtó feletti kristályokat aktiválhat















vele a kék hős. Az Air Reaver egyrészt könnyebbé teszi használóját, másrészt segít átjutni néhány részén a játéknak. Utolsó előtti neve a Fire Reaver, hatalmas ereje mellett képes megtörni a jeget a Sarafan erődön kívül. De nem ez a legvégső fegyver, de nem ám…

Nos, a harcok közben jövünk rá a vámpírok egyik sajátosságára: ölni kell, hogy élhessünk. De mivel Raziel már nem hagyományos értelemben vett vért szívó szerzet, ezért megölt áldozatai lelkét fogyasztja, hogy elég ereje legyen az anyagi világban létezni. Talán nem a vallásos játékosokra gondoltak éppen ezzel a készítők, de ugye "Virág elvtárs, az élet nem egy habos torta"… Bár magánvéleményem szerint lelket enni jobb mint vért szívogatni, és nem is annyira macerás, pláne a SR világában, hol a hullák pillanatok alatt és nyom nélkül tűnnek el. Hmmmm. Nos, elnézést, és megőrizve a helyzet (és a játék) komolyságát bemutatok párat e világ vámpírgyilkosai közül. Négyféle vámpírvadásszal akad össze Raziel az első részekben, kik karddal, alabárddal, muskétával és puszta fogakkal rontanak rá. Ez utóbbi nem valamiféle humanoid forma, csupán egy kutyaszerű lény, a hangjából ítélve legalábbis. Kevés meglepit okoznak, messziről rohannak ránk szitkozódva és hamar miénk lesz a lelkük. A démongyilkosok felkészültebbek, többet blokkolnak és járatosabbak a harcban. Sarafan erői azonban még rajtuk is túltesznek, gyorsabbak és erősebbek. A Thrall harcosok és mágusok képesek meglepni minket a föld alól előtűnve, és oda vissza is bújva ha eléggé eltávolodtunk tőlük. A démonokon is jobb csak túlszaladni, ezek a félig meddig test nélküli lények lőhetnek savat, gázt, tűzlabdát, valóban veszélyesek. Kisebb testvéreik az árnyak, és lélek nélküli mivoltuknál fogva nem jók ennivalónak sem, felesleges tehát leállni hadakozni velük. A harcokban ha tehetjük, elsőnek a távolról lövöldözők a kiirtandók, ezek halála után foglalkozhatunk a többiekkel. Mivel a hullák kezdetben csak simán eltűnnek, picit siránkoztam az első rész látványosabb megsemmisüléseiért, de ne aggódjon senki, az effekt később visszajön.

Hm, visszaolvasva soraimat, ezek leginkább száraz tények. Ezekkel nem fogok senkit arra sarkallni, hogy legyen Raziel bosszúja a kontroller mögött. Talán ha meg tudnám mutatni például a víz alatti világ homályos és realisztikus világát, a sima és puha elmozdulásokkal! Vagy hallanák Raziel lépteinek visszhangját az Erődítmény komor falai és üvegfestményei között, mit csak patkányok rohangászása és denevérek szárnycsapásai élénkítenek zörejeikkel… Esetleg a mocsárvilág nagyokat ugráló békáit a hajladozó nád között, vagy a külső világ erdeinek fáit? De vannak még látnivalók, akár az út két oldalán változatos módokon felkoncolt vámpírok, vagy a belőlük lakmározó és felröppenve zöld köddé váló dögmadarak képében is. S még megemlítem a lényeken ejtett sebekből kicsapódó, falra és padlóra kenődő testnedveket (a másvilágon nevezzük lélekplazmának?). Technikai téren is 99%-ot nyújt a SR2 világa, talán egyes animációkon lehetett volna javítani de ennyi. Ha hazudok, ehettek a lelkemből… De biztos van, kit nem hat meg a látványvilág szinte hibátlan kivitelezése, és játszani akar. Megnyugtatom őket is, nem csak harcból áll a történet. Hatalmas világhoz illő hatalmas kirakós játékok megoldása vár a vámpírra. Tükrök forgatása, tologatása, sugárforrások aktiválása a Reaverrel,

KÁIN ITT, ÁBEL HOL?

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2





ide-oda váltás az anyagi és a szellemi sík között, hogy csak a kezdeti feladatokat említsem. Úgy vélem, az akció és a logikai dolgok is egyensúlyban vannak, bár kétségtelenül lesznek nehéz részek ebben is és abban is. De ha valaki nem csak megy előre vakon, hanem meghallgatja-elolvassa a történetet is, annak a játék sokkal többet fog nyújtani. Ne legyetek hát lusták visszaolvasgatni a Dark Chronicle-t!

Huh, elhamarkodtam azt a lélekevést azt hiszem, mert most kívántam írni pár apróságról. Szóval van a save-portál szépen tükröződő padlója, ami csak akkor tükrözi Razielt is, ha az rálép. A másik feltűnő meg az, hogy az egyes játék közbeni filmeknél a főhős kezéből eltűnik az aktuális fegyver, az ellenfelek pedig megdermednek – akár közvetlenül mellette is. De ez csupán a maradék 1% a 99-ből, és ebben az is benne foglaltatik már, hogy a Dark Reavert ha megszereztük, nem lehet kimenni az utolsó ajtón, lehet újrajátszani a szintet (legalábbis az USA verzióban, remélem az EU-ban kijavítgatják szépen).

Míg elmélkedek mit írjak nektek a játékról, rátérek a főmenüből elérhető bónusz anyagokra. A fent már leírt első rész (vagy második, ha a Legacy of Kain: Blood-ot vesszük elsőnek, de egyesek szerint az nem az, én meg csak a SR-t játszottam végig bevallom, vagyis jöhettek enni a lelkemet ha nem az volt) intrója mellett sok felszabadítható opciót lelhetünk. Ezek oly nagyszerű dolgok, mint koncepciós grafikák, 3D-s modellezési fázisok, Raziel és Kain világának komplett történelme, a környezet grafikái, zenék, képek a csapatról, de ami szerintem mindenkinek tetszeni fog az elsőnek megnézhetőek között, az a szinkron felvétel filmje. Mindamellett, hogy bemutatja a főbb szereplők hangkölcsönző embereit és beszélgetéseiket a stúdióban, látható az intró is ahogy felveszik! Hol felváltva mutatják, hol pedig egy kis ablakban fut az játék filmje a kép alján, miközben a színészek fülessel a fejükön olvassák a szöveget. Igaz lehet, hogy sokaknak kiábrándító (mint nekem, mikor először láttam Beavis és Butthead közös hangját a készítő képében), de a játék végén egyszer azért megnézhetik ők is.

Mindent összefoglalva, a SR2 szintén dobogós alkotás a SH2, GTA3 és a MGS2 mellett (tisztára mintha valami kémiai dolgokról írnék). Egyéni és sajátos világ, kitűnően megformált alakok, érdekes történet, és a már PS-en is nagyszerűen sikerült látvány továbbvitele. Hogy ez reklámszagú? Nem, nem, nem fizetett nekem az Eidos, egyszerűen jó a játék! Csak azért lehetne például sűrűbben save portál, nem csak olyan "checkpoint" jellegű oszlopocska…

Dzson Reaver



SOUL REAVER 2

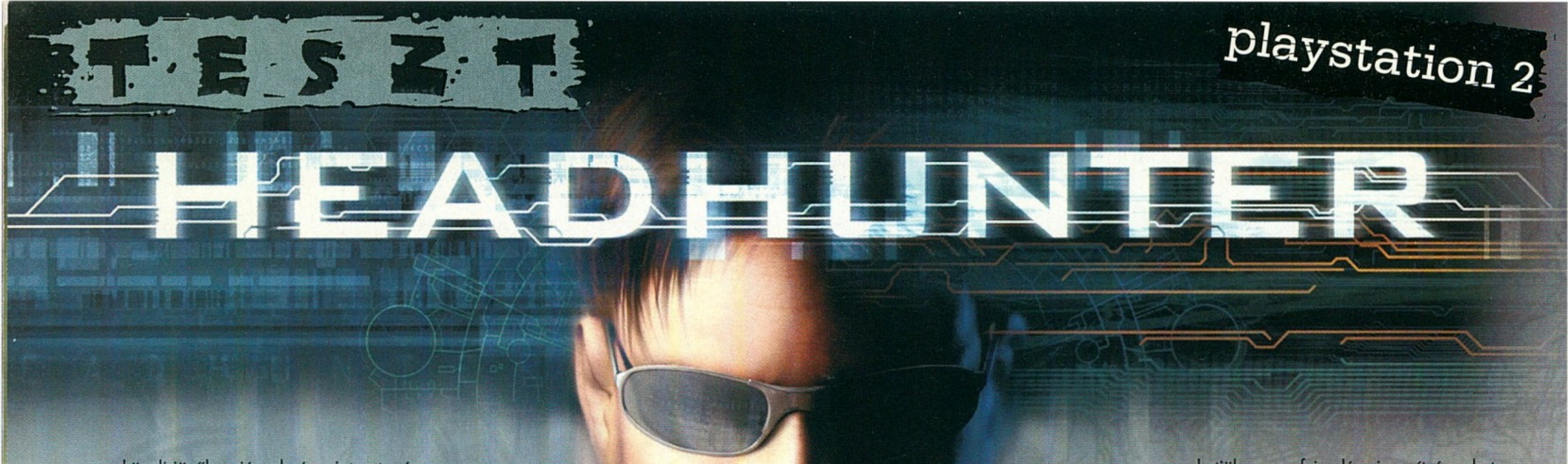
EIDOS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (122KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ AZ ELŐZŐ RÉSZ MÉLTÓ FOLYTATÁSA
× PICIT EGYSZERŰ LOGIKAI FELADATOK, RITKA SAVE LEHETŐSÉG

9.5 pont

HEADHUNTER



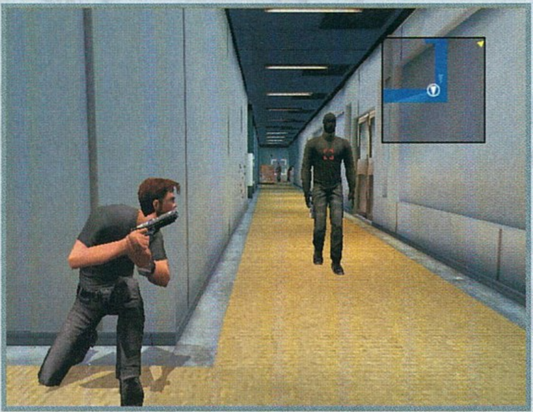
A közeli jövőben járunk, és mint azt már megszokhattunk, nem éppen rózsás a hangulat. Főleg akkor nem, ha azt se tudjuk, hogy hol vagyunk, kik vagyunk és mindenki minket akar kinyírni. Senkiben se



bízhatunk. Ez Amerika, a terror Amerikája. Ha jobban belegondolunk ez a vízió nincs is olyan messze a valóságtól. A világgazdaság mélyebbre süllyedt, mint valaha, csak a pénz számít semmi más (nem mintha ez ma nem így lenne, de ezt most hagyjuk). A legfontosabbá az egészség vált, az emberek mindent elkövetnek annak érdekében, hogy tovább éljenek. Külön céget alapítanak, ami mesterséges szervekkel és klónozással foglalkozik, ez a Biotech. Viszont egyre terjed a bűnözés is, főleg az ember és szerv kereskedelem. A terroristák megfékezésére a kormány megalkotja az Amerikaiak védelmezőjét, az Anti Crime Network-öt, vagyis az ACN-t. Ennek a szervezetnek dolgoznak a tökéletesen kiképzett, profi fejvadászok, akik minden rendőri szervezet felett állnak és bármit megtehetnek. Egy ilyen világban ébred hősünk, egy orvosi székbe szíjazva. Egyvalamit tud csak, nem akarja, hogy beadják neki a következő szérumot és egyébként is ki a rák ez a mocskok, aki itt vigyorog ebben az idétlen maszkban. Ezért úgy dönt, hogy kiszabadul. Szerencsére elég jó erőben van, így elszakítja a szíjakat és szétveri a teljes személyzetet. Egy pillanatra itt kezünkbe kerül az irányítás és ki kell juttatnunk emberünket az épületből.



Majd ismét snitt és egy korházban ébredünk egy finom puha ágyikóban. Először a főnök,



majd egy szép leányzó látogat el hozzánk. Persze nekünk fogalmunk sincs, hogy kik ők és mit akarnak. Viszont azt megtudjuk tőlünk, hogy a nevünk Jack, egy kis amnéziában szenvedünk és egyébként a mesterségünk a fejvadászat. A cég el akart távolítani minket, így mindenki azt hiszi, hogy meghaltunk. Egyedül kell szembeszállnunk a terroristákkal és mindenkivel, aki ellenünk van. A lány kétségbeesetten ront be hozzánk, az apját (aki az ACN-nél volt valami főkutya) likvidálták, ezért felbérel minket, hogy találjuk meg és intézzük el a gyilkosait. Így kezdődik minden, szépen egyre több képkocka áll össze a globális szemétségről, ami a világban folyik, és egyre jobban kezd minket is érdekelni, hogy a végére járjunk a dolognak.



A GLOBÁLIS MOCSOK

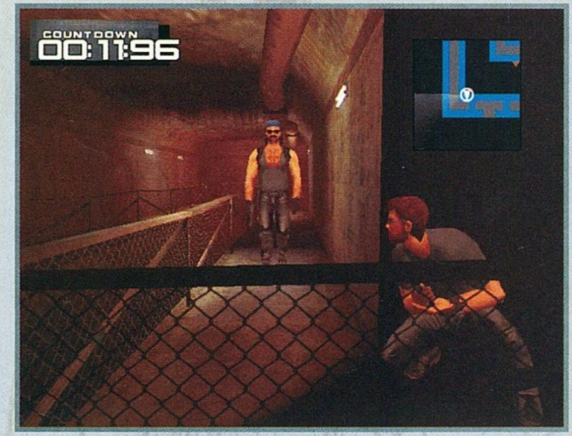
Jack Wade igazi kemény csávó. Motoron ül, mindenkit szétcsap és elgázol, és ha leszáll a motorról, akkor jön csak a büntetés. Profin kezeli az összes fegyvert és a legújabb technológiákhoz is konyít, így mindenki aki az útjába kerül, pillanatokon belül az aszfalt túlsó oldalára kerül a földbe. Angelatól (a megbízónk) kap egy speckó karórát, ami egy videofon is egyben, így mindig tudjuk tartani a kapcsolatot a titokzatos ismerősünkkel és a szőke cicával is. Ezen keresztül kapjuk majd meg az információkat is. A képernyő tetején látunk egy térképet, ami segít az eligazodásban, mindig megjelöli narancssárgával azt a pontot, ahova érdemes ellátogatnunk. Ha figyelmesen elolvassuk az instrukciókat, akkor nem kell üresbe mászkálnunk, mindig tudni fogjuk hova menjük. A városban a bivaly erős motorunkkal száguldozhatunk, és minél gyorsabban megyünk és kevesebbet ütközünk, annál több pontot gyűjthetünk össze. Ezekkel a pontokkal léphetünk majd be a LEILA irodába és szerezhetjük meg a fejvadász jogosítványokat. Ugyanis minél nehezebb küldetés vár ránk, annál magasabb szintű jogsira lesz szükségünk. Jacknek megvolt a legeslegjobb jogsi is régen, csak ugye már semmire sem emlékszik, ezért újra be kell bizonyítania, hogy ő a legjobb (ez nem lesz olyan nehéz). A LEILA irodában egy virtuális terminálba belépve kell megbirkóznunk az egyre keményedő stratégiai és ügyességi feladatokkal úgy, mint rejtőzködés, motorozás, vadászat és ezek kombináció-

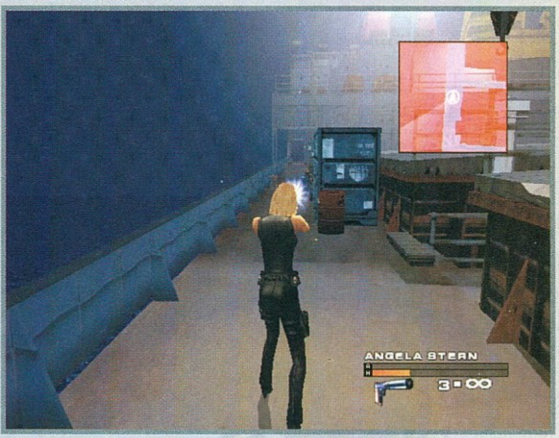




ja. Ha sikeresek vagyunk, megkapjuk a papírokat és a szinthez dukáló fegyverarzenált is. A motorozós részek csak odáig érdekesek, míg a célhoz nem érkezünk, mert ilyenkor az X benyomásával lepattanhatunk a motorról és Resident Evil-es formában folytathatjuk a kalandot. Mászkálhatunk, kapcsolókat nyomogathatunk, ajtókat nyitogathatunk különféle mágneskártyákkal meg kulcsokkal, no meg persze lövöldözhetünk, robbanthatunk és mindenkit kinyírhatunk.

Nem sok időnek kellett eltelnie, hogy a SEGA játékok elkezdjenek tért hódítani Playstation 2-őn is. Valójában a program egy DC átirat és sajnos ez sok helyen meg is látszik rajta. Igaz, hogy a sebesség szédítő, de a grafika többnyire mindenhol túl egyszerű. Azt nem mondanám rá, hogy csúnya, mert nem az, csak épp kevés az objektum, kevés a textúra és úgy általában élettelennek néz ki az egész. Playstation 2-őn azért ennél sokkal jobban is lehet nyomatni. Főleg a karakterek kidolgozása satnya, a szájuk nem mozog amikor beszélnek, stb. Viszont a DVD lemeznek köszönhetően hatalmas méretű átvezető képsorok találhatók a programban. Minden fontosabb eseménynél bejátszásokat láthatunk, és egy feladat elvégzése után a TV híradót is megnézhetjük. Egyébként híradóval indul maga a menü is, innen tudjuk meg, hogy mi is történik a világban. Két hihetetlenül idétlen műsorvezető szórakoztat el minket, a pasas gesztusai Jim Carrey-re hasonlítanak a leginkább. Szerencsére gyorsan elnyomhatjuk és már indulhatunk is a harcba. Engem marhára elszórakoztatott a töltés képernyőn véletlenszerűen megjelenő reklámok sokasága. Mind a Biotech-et, az ACN-t és az Biotech energiaitalát reklámozzák. A legjobb az amikor egy fickó az autóban ül és azt mondja: "A balesetben elvesztettem a lábaim, de a Biotech adott helyettük újakat", vagy az se rossz amikor egy pasi meg egy nő ülnek egy kávézóban, a nő látszólag magyaráz valamit és ez van a kép alá írva: "Vajon mindent elmond magáról, nézd át a génállományát a Biotechnél, nem titkol-e valamit!". "Mi bízunk az ACN-ben. Tedd meg, ha nem magadért, akkor a jövődért!" És két kisgyerek mosolyog a képen amerikai zászlóval a kezükben. Besz*rás milyen szövegek vannak benne, tisztára rá lehet ismerni a mostani amerikai reklám meg, hazafias szlogenekre.







AZ ÉN FEJEMRE NE VADÁSSZON SENKI!



CSAK PROFIKNAK?

Természetesen nem kiskölköknek való a program, teli van durva poénokkal és persze rengeteg erőszakkal. Az, hogy csak profik állhatnak le vele játszani hülyeség, de azt azért jó tudni, hogy az irányítás nem épp zöldfülűeknek való. Más szóval elég béna, és ha valaki nem játszott hasonló programokkal és nincs hozzászokva, bizony keményen anyázni kezdhet. A motoros résznél enyhén szólva gagyi a kezelés. Igaz, hogy a Playstation 2 irányítójának köszönhetően teljesen analóg az irányítás, vagyis a szerint gyorsul és lassít a gép, hogy mennyire erősen nyomjuk a gáz vagy a fék gombját. De sajnos a motor még a legkevésbé se viselkedik realisztikusan. Az idegesített a legjobban, hogy képtelenség vele kicsúszni. Úgy tapad az aszfalthoz, mintha a folyékony szöggel lenne odaragasztva. Persze az is elképzelhető, hogy a játék sztorijának idejében (vagyis pár év múlva) már ilyen szupi gumik lesznek, de ezt kétlem. A csúszkálás hiányából következik, hogy a kanyarodás is nyomorék módon történik. Továbbá ha nekimegyünk a falnak állati lassan tudunk csak visszatolatni, legjobb tehát max. gázzal előre nyomulni, aztán úgy nyomni az irányokat, hátha kiszabadulunk a zsákutcából.

Gondban voltam ismét a végigjátszással, de ezúttal tényleg nem csak én tehetek róla, hanem a Fox Interactive is, mert megjelent az Aliens vs Predator 2 PC-re, és mivel én tisztára bele vagyok hülyülve ezekbe a filmekbe és mindenbe, ami velük kapcsolatos, kénytelen voltam éjszakákon át játszani vele, kipróbálni LAN-ba, meg Interneten, stb. Tehát elcsesztem az összes időmet, ahelyett, hogy végigjátszást csináltam volna. De az utolsó pillanatban megjelent lelki szemeim előtt főszerkesztőnk vértől fröcsögő vigyora és hatalmas tetovált karja. Szinte hallottam amint azt üvölti: "Tibikém, ki vagy rúgva!". Uhh, rögtön észhez tértem, kiléptem az AvP2-ből és nekiláttam az írásnak, nehogy tényleg kicsináljon lapzártakor. Egyébként meg jó pár órányi játék után úgy láttam, hogy nem épül túlságosan logikai és kaland elemekre a program (azért van benne jócskán), inkább az akcióra mentek rá a fiúk. Sokat fogunk lövöldözni, száguldozni és csak néha kell egy kicsit keresgélni a kulcsok után. Éppen ezért egy kis segítséget nyújtunk a programhoz, vagyis hogyan érdemes elindulnotok, megszokni a játékmenetet és a feladatmegoldások logikáját. Utána már szinte minden ezekre a sablonokra fog épülni. Lássuk akkor, mi történt Jack-el, mikor rájött, hogy ő bizony bele van szíjazva egy orvosi székbe.



Colonial Marine Tibi

Folytatás a mellékletben

HEADHUNTER

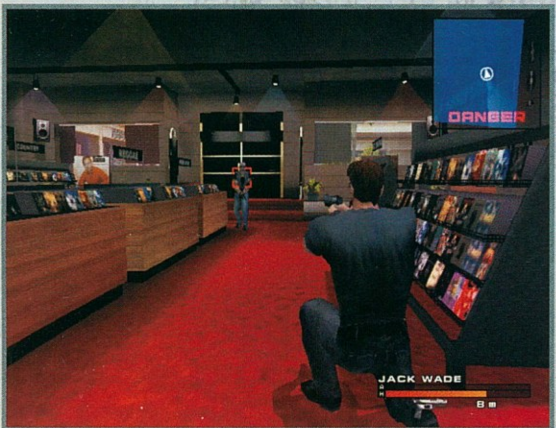
SEGA

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (163KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ POÉNOS REKLÁMOK, JÓ SZTORI
× KICSIT NEHEZEN SZOKHATÓ IRÁNYÍTÁS, GYÉR GRAFIKA

7.5 pont







"Mary... Valóban itt vagy, ebben a városban...?" A tükörből visszanéző fáradt arc nem válaszolt. Nem is tudott volna, hisz a választ még eredetije sem tudta. Az arc, James Sunderland arca. Ami látta szenvedni, kínlódni és meghalni imádott feleségét három évvel ezelőtt egy szörnyű betegségben. De néhány napja jött a levél... A levél, kétséget kizáróan Mary kézírásával. De egy halott ember nem írhat levelet... Annyiszor elolvasta már, hogy szinte hallja szerelme hangját, miközben a sorokat papírra vetette... "Nyugtalan álmaimban ezt a várost látom. Silent Hill. Megígérted nekem, hogy egy nap újra elhozol ide, de sosem hoztál. S íme most itt vagyok, egyedül. A különleges helyünkön várok reád..." James a levél mellett egy fotót is őrzött róla, mely Maryt még egészségesnek és üdének láttatta vele, mielőtt az a kór... James megrázta a fejét, arra nem akart gondolni. Összeszedte magát, s elindult kifele a mocskos és elhanyagolt mosdóból. Nem önszántából állt meg itt, a város felé vezető autóút le volt zárva. A pihenő széléről lenézett a ködbe burkolódzó szürke tájra, és az emlékek újra elborították. Különleges hely? Mire gondolt a nő? Az egész városka a különleges helyük volt. A város, mely a tóval alant terült el, s ami felé a férfi végre lassú léptekkel elindult. A gomolygó ködtől alig lehetett látni, szerencsére az út ismerős és egyértelmű volt neki. Azonban a zajok, a semmiből kiszűrődő meghatározhatatlan forrású borzongató hangok valahogy nem tartoztak a régi környezethez. Valami átszaladt előtte, de ezt is csak hallotta, mert látni semmit sem lehetett egy bizonyos határon túl. Hosszas gyaloglás után azonban végre felsejlett előtte a temető nagy, rozsdás rácsos kapuja.

ORVOST KÉRNÉK, DE GYORSAN

Itt most engedelmetekkel megszakítom James Sunderland történetét. A folytatás nem marad el, aki kíváncsibb rá, minthogy egyedül derítse fel a történteket, elolvashatja később. Az én dolgom most inkább bevezetni a látogatókat Silent Hillbe, pontosabban a csendes város újabb rejtélyébe. A kaland kötelezően éjjel játszandó és fejhallgatóval, mivel a készítők gondoskodtak külön ilyen eszközökre optimalizált sztereo hangképről (Options). És higgyétek el, a hangok, a zene és a látvány együttesen határozza meg a játék atmoszféráját. Le kell ülni, semmi zavaró körülmény, s csak erre figyelni. Akár nem játszottál az (egyébként szintén igen sikeres) első résszel, akár igen, valószínűleg rövid idő alatt magával ragad légkör, a fenyegetően s ijesztően üres város, a fura de mégis torzan emberszerű szörnyek, a házakban uralkodó sötétség, mit csak az elemlámpa fénye próbál szétoszlatni. James lépteinek tompa koppanása, a férfi lihegése nagyobb futás után, s szíve gyors ritmusának dobolása a kontrolleren sérülés esetén. Nem, ne gondoljon senki valami nonstop szörnyeteg irtós actionre, hiszen a SH2-ben meglepően kevéssel találkozhatunk, mint számukat, mint fajtájukat tekintve. Sőt a legtöbb amorf figura mellett egyszerűen elrohanhatunk, megkerülhetjük vagy észre sem vehetjük egyszerűen. Ez főleg kezdetben lényeges, mivel fegyvertárunk csupán egy szöges deszkából áll, s ezzel csapkodhatjuk fejen (vagyis emberi lénynek ott a feje szokott lenni) az életünkre törő valamiket, ami egyedül könnyű fokozatban teszi egy ütéssel ártalmatlanná ellenségeinket. A legelső szörnyszülött savas, maró gyomorváladékot öklendez James arcába, legbiztosabb hátulról megcsapni, s belerúgni egy nagyot ha a földre került, különben villámgyorsan elmászik lábaival tolva magát a földön. A bizarr Mannequinekkel később találkozik össze bátor hősünk, és mint általában Silent Hill kifordult világának lakói, érzékenyek lámpánk fényére. Én csak kezeslábasnak hívtam ezeket, és nem tudom mit csinálnék, ha egy éjjel ilyen alak mászna elő a szekrényemből. Viszont a legelső kreatúra ami veszélyesebb ezeknél a szánalomra méltó aberrációknál, az a Nővérke. De nem szabad az e világból jól ismert kedves hölgyekre gondolni, ezek vascsővel felfegyverkezve támolyognak sötét folyosókon, nem kell finoman bánni velük. A csótányokkal felesleges leállni harcolni, sokan vannak és gyorsak a kis ocsmányságok. A függeszkedőkből keveset látni, leginkább a talpukat (vagy az a kezük?). Van egy asztallal egybeforrt lény, plafonról cellákban lelógó, de a legkegyetlenebb mind közül: a Piramisfej. Nem írom le mindazon rettenetes dolgokat, mik ehhez a sátáni lényhez kötődnek emlékezetemben... Jamesnek szerencsére nem csak holmi csövekkel kell beérnie fegyverként. Lesz pisztoly, puska, vadászfegyver, és még... De nem. Nem szeretném visszavetni senkinek az adrenalin termelését, és ez miatt is kérek mindenkit, NE könnyű fokozaton játsszon! Nem méltó Mary történetének felderítésére az ilyen hozzáállás! Pfuj. Nem is tudom, milyen sátáni gondolat szállta meg a készítőket, hogy ilyet beletettek az opciók közé, komolyan mondom. Szörnyeknek egy lövéssel vége, nem halunk meg, cheat az egész. Na igen, a rejtvény részek már más kérdés, viszont ezekből nincs túl sok Silent Hill-ben, így elnéző leszek, ha ez easy-ben marad.

Meglepő módon a démoni lények mellett maradtak emberek is a városban, sőt egyikük egy kisleány, Laura. Talán az Aliens óta a kislányoknak van a legnagyobb esélyük szörnyeket túlélni? Ki tudja. Sajnos első találkozásunk vele nem túlságosan pozitív kimenetelű. A kis undokság... Eddie barátunk bemutatkozásképpen sugárban okádik éppen a klozetba (felemelő látvány), és általában van a közelében egy halott emberi test, micsoda véletlen. Maria teljesen Mary hasonmása, legalábbis James számára, de nem ez lesz vele a legnagyobb baj a későbbiekben. Angélával még az elején találkozunk a temetőben, a szüleit keresi és figyelmezteti a férfit arra, hogy a várossal nincs minden rendben szerinte. Őt is viszontláthatjuk még és az apját is, de hogy ez jó vagy rossz azt mindenki döntse el maga. Az emberi szereplők misztikus szerepeltetése SH hagyomány, és az új részben is elég sok fejtörést fog okozni valós céljuk és szerepük megismerése, azt hiszem. A szereplők színészi játéka tökéletes, a hangok, a mozdulatok, az arc mimikája mind-mind mestermunka. Szinte úgy érzi az ember a párbeszédeknél, mintha egy filmet nézne. Talán ez miatt nem a monstereket helyezték az előtérbe, nem azok megjelenése áll a középpontban, a fókuszban. Olyasformán, mint a régi japán Godzilla filmekben, ahol az óriásgyík megjelenése csak oka volt a nukleáris kísérleteknek, azok hatása volt a történtek fő kiváltó oka, amire szerették volna felhívni az emberek figyelmét. Silent Hillben is rengeteg a kérdés: miért hívott ide Mary minket majd' három évvel a halála után? Mivel és miért vádol minket Maria, s miért kell végignéznünk annyiszor a halálát?

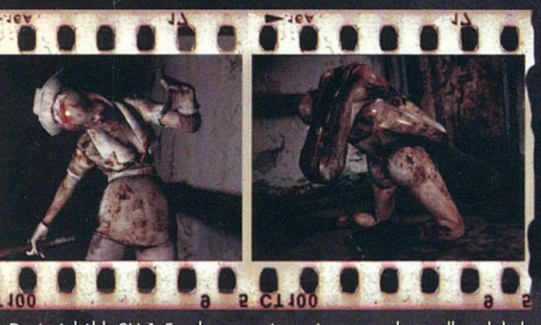
Hogy nekem mi a véleményem a Silent Hill 2-ről? Vegyes, nagyon vegyes. Talán azt várjátok, hogy lelkendezzek, hiszen a játékot isteni megváltóként várták az MGS2-vel együtt.











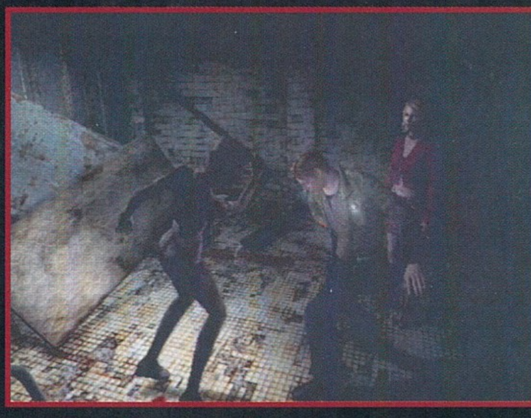
De én inkább SH 1.5-nek nevezném, mint kettőnek. Nem, nem azért mert rossz, sőt, nagyon jól megtartotta a SH eredeti stílusát és hangulatát. Viszont sokkal többet sem nyújt, pláne a szörnyek területén. Remélem, nem csak a SH miatt érzett távoli nosztalgikus emlékek szépítik meg ennyire az első rész monstereit, de mintha jobbak lettek volna. Bár bevallom azokat sem találtam túlságosan ijesztőnek. Jöttek, láttak, győztem, mentem tovább. Mindkét részre a "Jobb félni, mint megijedni!" koncepció a legjellemzőbb, mivel a szörnyeket recsegő és zúgó zajokkal előre jelző rádió újra megjelent. Tudom, hogy kikapcsolható, de ha rajtam múlik inkább hirtelen a sarok mögül előugráló, vagy háztetőkről az ember fejére eső ordító dolgokat részesítenék előnyben. Így csak sétál James a ködben vagy a sötét folyosókon, a zúgó rádióra kézbe veszi fegyverét (nem azt), és likvidálja az esélytelen szörnyet.



Pedig a játék alaphangulata ennél sokkal de sokkal rémisztőbb jeleneteknek adhatna otthont. A pamacsokban gomolygó köd nagyszerű, a város utcáira szinte odaképzeljük a váratlanul eltűnt lakosságot, városi életet. A képen ráadásul van egy zaj effekt, amitől még jobban naturális, a valódit jobban megközelítő képet kapunk. Hasonlatosan az ICO-hoz, itt is "szándékosan" elrontották a képminőséget, eltüntették az éles árnyékokat, éleket, élénk tónusokat a valódiság kedvéért. Ha már egyszer végigjátszottuk a játékot, az Options menüben lehetőségünk lesz kikapcsolni ezt a szemetelést (többek között), és mindenki letesztelheti milyen is lenne e nélkül Silent Hill világa.

A világ, mely tele van titkokkal. Legalábbis számomra nem volt annyira világos a befejezés, mint az első részben a kislány szerepe és oka a világ kifordulásában. A kettőben négyféle vég elérése lehetséges, és további újrajátszáskor újabb infók is előkerülhetnek, érthetőbbé téve az eseményeket. Gondolok itt például a "The Book of Lost Memories"-re, amiből kitűnik, hogy Silent Hill nem mindig volt Silent Hill. Az első emberek a környéket "A csendes szellemek helye"-ként emlegették, és a régmúlt időkben is voltak már zavaró és megmagyarázhatatlan jelenségek errefelé. Talán az okán, hogy a régiek hitében elhunyt hozzátartozóik szellemei itt éltek harmóniában a természet szellemeivel, és ezt a békét bizonyos rituálékkal segítettek megőrizni. Az első telepesek megérkezésével ennek azonban vége szakadt, de esetleg köze van James Sunderland és anno az első rész hőse, Harry Mason kálváriájához is. Igen, a játékra rá kell hangolódni, nem elég végigrohanva rajta kiirtani mindent ami mozog, amolyan arcade stílusban. Újfent csak a Shadow of Memories-re tudok hivatkozni, ott is mindennek oka volt, legtöbb nyilvánvaló, de volt ami csak a játék végén vált érthetővé.

Természetesen a játéknak ott kell lennie minden, magát komoly játékosnak valló egyén gyűjteményében. Bár érzésem szerint még nem találták meg a thriller és a horror közti egyensúlyt, de a városka hangulata tényleg borzongatóan rejtélyes. Néha sajnos feltűnnek kisebb hibák is, amik hamar lerombolják a tökéletes realitás illúzióját. Mert ugye ha egy ember fut és egy szakadék széléhez ér, akkor nem fut egy helyben ott tovább hanem megáll, és ugyanígy nem sétál egy ház falával szemben sem. A másik (számomra) zavaró momentum a lámpa átvilágítása egyes esetekben a szobák falán vagy tárgyakon, igaz ezt bőségesen kárpótolja az árnyékok tökéletessége. Nagyon ritkán a kamera is lehetne jobb szögben, de ez csak harcnál érdekes, ugyanis James a fejével a felvehető tárgyak felé fordul elég nagy távolságból is (ammo, gyógyító dolgok). Akit zavar ez, a már emlegetett "hidden options-ben" (L1 vagy R1 az Options képernyőn) kikapcsolhatja a második játéktól. Új játékban új dolgok mint említettem, de ezek közül a legkeményebb eszköz egy igazi láncfűrész! Mindjárt a város előtt egy farakáson található, szerintem senki sem fogja otthagyni… Wrrrrummmm rzzzzzsztycsksztycsk, és a gonosznak vége. Khm, elnézést, elragadtattam magam. Szóval a fanyalgásaim ellenére a játék kitűnő, sajnos hajlamos töltögető életmódot élni még a térképnél is, de közel sem tölt annyit mint például a Resident Evilek, és meglehetősen nagy területeket járhatunk be anélkül, hogy a DVD-hez nyúlna a program. A Silent Hill 2 az új generációs PS2 játékok egyik nemes és előkelő tagja, bánjatok vele rangjának megfelelően! Vagy éjjel zúgó rádió hangjára fogtok ébredni egy sötét és idegen helyen…



SZEREPLŐK

Maria

Mikor Maria-t meglátta, azt hitte csak a szemei kápráznak. A felesége…? De nem, észrevette az apró különbségeket. Maria régi városlakó lehetett, mert egy bezárt ajtóhoz is voltak kulcsai és jól kiismerte magát itt. Ennek ellenére James nem tudott szabadulni halott neje és Maria hasonlóságának nyomasztó állapotából. Mikor elvesztette egy sötét földalatti folyosón menekülés közben, ugyanúgy összeomlott, de később…

Angela

"Remélem, megtalálja a szüleit szegény teremtés." – gondolta James, miután elbúcsúzott a lánytól az első találkozás után még a város előtt. Megijeszhtette nagyon, a lány anyja keresésére koncentrált mikor megszólította. "Van valami fura a várossal, valami rossz…" – idézte vissza Angela szavait, és komolyan is vette már mikor újra találkozott vele – egy hotelszobában, a földön fekve, kezében véres kést szorongatva… És később a családi fotó, amiről le volt tépve apja figurája, aztán az az újságcikk egy férfi haláláról…

Eddie

Eddie Dumbrowskit valami szépen kiütötte és az ebédjét adagolta a vécébe, csakhogy ott jött ki belőle ahol bement. Így látta meg először túlsúlyos személyét James. "Nem én voltam, nem én tettem!" – köhögte a szavakat Eddie egy újabb adag kiöklendezése után. Valószínűleg a hullára gondolt a konyhában, de kinek hihet az ember ebben a kísértetvárosban, még akkor is, ha az illető kissé egyszerű ember és szintén nem tudja miért is van itt?

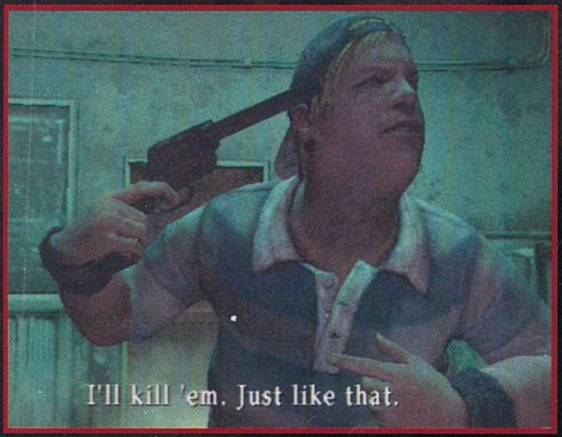
Laura

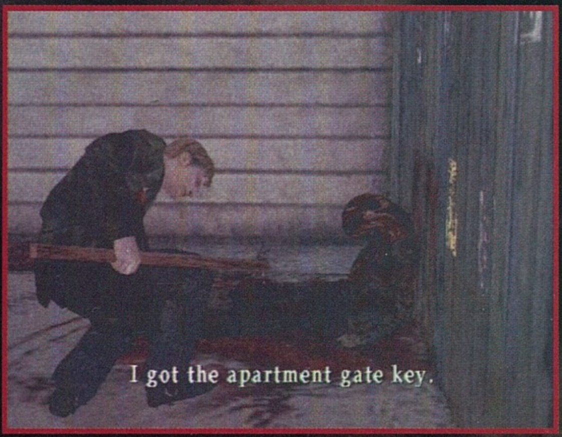
Igen, Laura. A pajkos kislány. Őt nem zaklatják a szörnyek valamiért. Mary jóbarátjának vallja magát, de később kiderül, hogy ennél sokkal több volt. Egy levelet őriz tőle, miszerint a beteg asszony annyira szerette hogy örökbe kívánta fogadni felgyógyulásakor. Vajon James vagy Laura szerette jobban a nőt? A kislány szerint a férfi nemhogy szerette, hanem inkább utálkozott tőle és… De ez vajon igaz?

Piramisfejű

Ő a gonosz. De meglepő módon nem tör James életére mindenáron, bár minden jel szerint evilági fegyverrel sérthetetlen. Talán ő is jelent valamit? Régi képek szerint itt van a városban ki tudja mióta, egy megsárgult fényképen például kivégzett elítéltek mellett tűnik fel. Talán ő testesít meg valamiféle felsőbb hatalmat, aminek az akaratát teljesíti…?

Dzson





SILENT HILL 2

KONAMI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (93KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ NYOMASZTÓ HANGULATÚ VILÁG, NYOMASZTÓ TÖRTÉNETTEL
× NINCS BENNE TÚL SOK ÚJDONSÁG, CSAK JOBB GRAFIKA AZ ELŐZŐHÖZ KÉPEST

9.5 pont

Kinetica

KINETIKUS ENERGIA

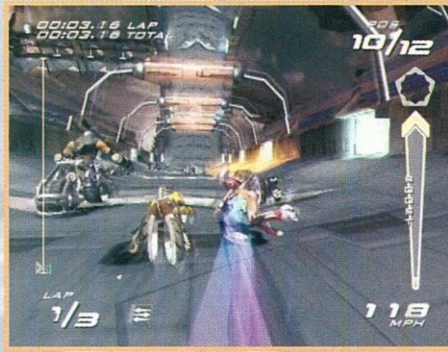


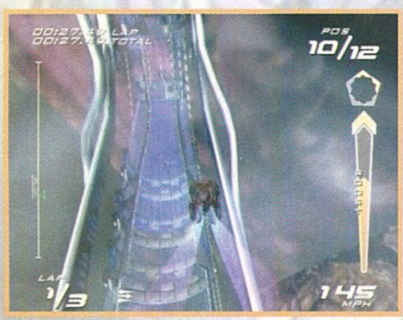
Ebben a programban van pálya a dzsungelben, egy városban, sőt még szántóföldeken is (az már más kérdés, hogy ezek mennyire hitelesek). Az emberkéink, akikkel eme remek versenyt kel végigharcolnunk szintén furán vannak felöltözve, pontosabban arról van szó, hogy nincs járművük, mindössze 4 kereket fognak mind a 4 végtagjukon és ezeken gurulnak tova a fél irányába. Felhívnám a figyelmét mindenkinek, hogy amikor zuhannak baromi látványosan felveszik a repülő mókusok testtartását és így még repülés közben is tudjuk egy kicsit irányítani őket. A játék többi összetevője teljes mértékben megegyezik a megszokott versenyprogramok tartalmával, vannak különböző típusok és igazából nem is tud újat mutatni nehézségbe sem. Kicsit nosztalgikus a menürendszer, de ettől még egész jó kis alkotás, ajánlom minden játéktermi versenyőrültnek és minden hiperaktív egyénnek, mert adrenalin emelőnek kiváló, versenyjátéknak jó, slágernek sablonos, de szódával még annak is elmegy.

aDaM

Ez ilyen kis közepes játék! Illetve a közepesnél azért jobb, de semmiképp sem mondanám, hogy a világ legeredetibb ötletével állunk szemben! A Wipeout vagy az Extreme G után már nem is meglepő, hogy egy olyan játékot tesztelek, melyben nagyon gyors járművekkel kell egy alapvetően levegőben elhelyezkedő pályán száguldozni, minél több power up-ot és fegyvert felszedve. No, elviekben így is kinézhetne a dolog, viszont van ennek a programnak egy olyan összetevője, ami alapvetően megkülönbözteti a többi hasonló játéktól. Ez pedig a pályák kialakítása.

Ez mint negatív, mint pozitív irányba befolyásolja az értékelést, mert legalább annyi rossz újítás van benne, mint jó. Kezdjük kivételesen azokkal a dolgokkal, melyek nem jók. Sokszor szinte teljesen lehetetlen tájékozódni verseny közben. Vagy fejjel lefelé megyünk és képtelenek vagyunk megérezni, hogy merre is kéne mennünk, vagy olyan későn látjuk meg a közeledő útakadályokat, hogy pusztán a csodában bízhatunk annak érdekében, hogy elkerüljük a végzetes balesetet. A gyorsítók és egyéb kellékek is fura módon helyezkednek le a programban, konkrétan mindegyik gyorsító valahol kanyarodik, ezzel is lehetetlenné téve azt, hogy esetleg végig rajtuk tudjunk maradni. Nem jelent viszont eme feladat problémát az ellenfeleknek! Ők zsenialitásukat csillogtatva, mintha sínen húznák őket maradnak a megfelelő íveken. Nem azt állítom, hogy lehetetlen irányítani, de mindenképp nehézkes és lassító, bár lehet, hogy pontosan ezért lettek beiktatva a programba. Pozitívum viszont (sőt nagyon nagy pozitívum), hogy a grafikusoknak sikerült kilépni abból a ketrecből, melybe ezek a játéktípusok szokták zárni őket, névlegesen végre vannak olyan pályák, melyek nem feltétlenül az űrben vannak és nem a levegőben épült útvonalcsíkon kell száguldoznunk.





KINETICA

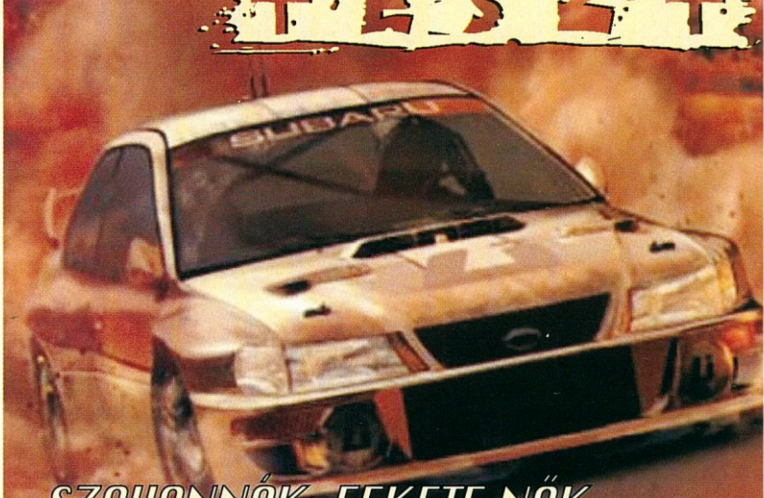
SONY

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (64KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ SZÉP PÁLYÁK
× TELE SABLONOKKAL

8 pont



SZAVANNÁK, FEKETE NŐK

GLOBAL TOURING CHALLENGE

GTC AFRICA

Ebben a hónapban mindössze egy darab igazi autóversenyt sikerült kikapnom tesztelésre, ez viszont kellemes meglepetést okozott, mivel a GTC Africa minden olyan összetevőt tartalmaz, ami egy viszonylag játszható autóversenyhez szükségeltetik.

Engem leginkább a programban a hangulat fogott meg, és meglepő módon ez nem feltétlenül a verseny alatt történt. Látványos és mindenképp hangulatos a menürendszer alatt folyamatosan változó háttérkép, a zenéről nem is beszélve. Mindenkinek Afrikáról a forróság jut eszébe így képileg a meleg színekkel egyértelműen áthozzák a készítők a dolog lényegét.

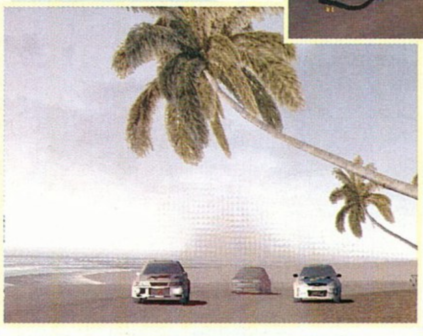
A szokások versenytípusok közül szeretném kiemelni a Challegne módot, ahol mindenféle pluszfeladatot kell teljesítenünk, méghozzá úgy, hogy ezektől válik függővé továbbjutásunk is. Ha nem sikerült az első két kihívást teljesítenünk, akkor még azt sem tudjuk meg, hogy milyen lehet a többi. Szigorú, de nem megoldhatatlan. Első körben Afrika déli részén kezdhetjük a versenyeket, természetesen itt is erősen függve a végső helyezésünktől.

Hat fő kategória van a nehézséget tekintve és nyugodtan mondhatom, hogy ezek egytől egyik megnyerhetőek, bár tény, hogy a Lithium (a legkönnyebb) és a Tornado (a legnehezebb) fokozat között eltelik majd egy kevés idő, mire mindenki otthonosan kezeli az ellenfeleket. Ha már itt tartunk, a fent említett ellenfelek kicsit makacsok és csalnának, illetve csalnak, ha engedjük őket. Ha viszont keményen vezetünk, még a végén azok kapjuk magunkat, hogy rendesen küzdenek ellenünk. Az irányíthatóságról annyit, hogy kicsit csúszkálósak a járművek és ez olykor kifejezetten rosszul jön majd, máskor viszont rengeteget segít. Grafikailag szép a játék, sőt szemet gyönyörködtető, ahogy a nap képes elvakítani minket olykor-olykor! A kocsikról sincs igazából semmi újdonság, a legismertebb márkák vannak, bár nekem kicsit nagy testűnek tűntek a négykerekű csodák.

Ajánlom mindenkinek, már csak azért is, mert szép tájakon lehet furikázni, és tényleg a vezetésen kívül más látnivaló is akad bőven. A GTC Africa remek példa arra, hogy igenis van keresnivalója a többi kisebb autóversenynek is a piacon, még akkor is, ha a Turismo és ehhez hasonló megaprogramok alapvetően dominálnak a játékok között. Persze ha valaki totálisan élethű motorhangot vagy viselkedést szeretne a kocsiktól, nem feltétlenül ebbe a játékba invesztáljon, ha viszont akadnak köztetek olyanok, akik pusztán a verseny élvezetérét nyomnák a gázpedált, ez remek termőtalaj erre.

aDaM





GTC AFRICA

RAGE

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP FÉNYEFFEKTEK
× KICSIT CSÚSZKÁLNAK A KOCSIK

8.5 pont



FUSS DMC, FUSS!

Hol vannak már azok az idők, amikor egy játék pusztán egy képernyőről szólt, és két játékosról. Az SSX első része igencsak megdobogtatta minden játékos szívét, és most, hogy elkészült a folytatás (vagy kiegészítés, vagy nemtom…) legalább annyian rohannak a boltokba megvásárolni, amennyien annak idején a Driver második részénél sorakoztak.

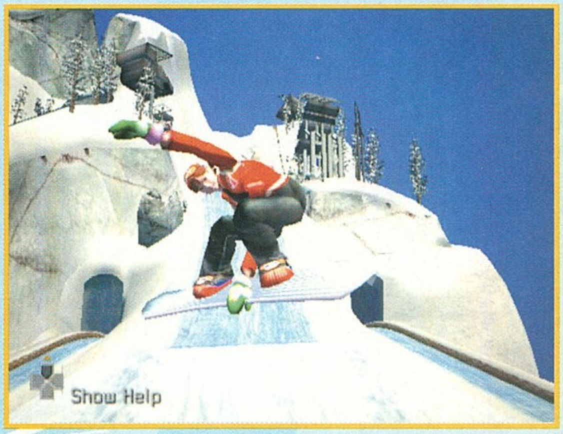
Ám ennél a játéknál sokkal többről van szó, mint egyszerű folytatásról. Már hónapok óta keringtek a pletykák a neten a következő SSX-el kapcsolatban. Volt ennek több munkacíme, mint például az SSX DVD vagy az SSX 1.5, végül azonban a készítők egyik alkalommal hazafelé vezetve kanadai stúdiójukból meghallották RUN DMC-ék It's Tricky c. felvételét és ekkor kapott végleges nevet a program. Már csak azért is passzol a név, mert bárkit kérdeztek a készítők közül, mindenki egyöntetűen annak adott hangot, hogy az elsődleges változás a játékban a trükkök számának a növekedése. Ha valaki esetleg egy barlangban élt eddig és nem tudná, hogy ez a játék miről is szól, röviden jellemezném. Snowboardos arcok versengenek egymással un,. downhill stílusban, miközben rengeteg ugratóval, rámpával és meredek szakadékkal kell megküzdeniük (természetesen egymás mellett) a végső győzelem érdekében. Az ugrásokért pontokat kapnak, míg a versenyben elért helyezés is nagyon fontos. Röviden ennyit. Tartalmilag a játék alapjaiban nem változott, azt kell mondanom, hogy 2 új pálya van csupán, mégis már első ránézésre látni majd, hogy ez alapjaiban más, mint az SSX volt. Mielőtt belemennék a tartalmi értékelésbe felhívnám a figyelmeteket a játék DVD-menürendszerére, ahol viszonylag sok információt kaptok a játék készüléséről és minden olyan részletről, ami hozzájárult a folytatás sikeréhez (merthogy már állítólag az előrendelések megelőzik az első rész teljes bevételét). Szóval csak két új pálya van, viszont mindegyik régi pálya át lett alakítva. Látványilag alapból sokkal "meredekebbek" a szó mindkét értelmében, tartalmilag pedig egyenesen lenyűgöző mindegyik.

Olyan elemek díszítik a lejtőket, hogy még azoknak is megjön a kedve az ugráláshoz, aki egyébként még hógolyózni sem mer. Megemlíteném, hogy a program készítői különösen nagy hangsúlyt fektettek a játék audió részére és kifejlesztettek egy szoftvert, ami lehetővé tette, hogy a pálya különböző pontjain, különböző keverésben szóljon a zene. Figyelem! Nem különböző zene szól, különbözik a hangminták aránya. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogyha mondjuk sikerül kiugranunk a pályáról és az erdőben megpróbáljuk lerövidíteni az útvonalat, megszűnik a dübörgés a zenéből, felerősödik a basszus morajlása, mivel nincs tömeg vagy ellenfél zaj, a hódeszka sercegése is hangosabb lesz és teljes mértékben átáll erre a hangulatra minden hanghatás. Ez így leírva nem feltétlenül érdekes, de kicsit belegondolva vagy majd esetleg játszva rájöttök, hogy talán a legfontosabb elemei ezek a játéknak. A versenyzők még több új trükköt tudnak, olyanokat, melyeket szinte lehetetlen lenne kivitelezni az életbe, de sebaj, ez a játék nem a realitásról szól. A karakterek hangjaira is külön figyeltek a készítők, több mint 1500 (!) mondatot mondattak fel a szinkronszínészekkel, ráadásul nem is ismeretlen nevekkel. Szinkronhang például a szépnek még nagy jóindulattal sem mondható Macy Gray, de itt van Lucy Lou a Charlie Angyalaiból. A zenéket, melyek aláfestik a versenyeket külön szegmensenként vették fel a fent említett keverés miatt, és nem kisebb név keverte ezeket, mint a Beastie Boys már-már történelminek tartható MC-je, Mix Master Mike. Már csak azért is érdemes megvenni a cuccot, mert gigantikus zenék vannak a DVD-n. na, tessék, már megint vége a cikknek, de még nem mondtam véleményt a játékról. Tulajdonképpen nekem bejött az első rész is nagyon, így a Tricky egyértelműen méltó folytatás. Sokak szerint kicsit lassabb a program vizuális része, magyarul néhol akadozik, de én nem igazán találkoztam ilyennel. A versenyek alatt talán egyetlen hibát szeretnék kiemelni, ez pedig a mentés hiánya. Nem lehet itt sem (ahogy az elsőben sem lehetet) menteni a versenysorozatok alatt, csak ha befejeztük a küzdelmeket. Ez magyarul azt jelenti, hogyha egy 5 versenyes bajnokság 4. versenyét is megnyerted és már biztos, hogy tovább jutsz, akkor is meg kell nyerni az ötödiket, mielőtt menthetsz vagy különben kezdheted előről a versenyt. Ez kicsit idegesítő, különösen azért, mert azért ezek a fránya összecsapások igencsak nehezek, nem is beszélve arról, hogy a profi fokozatú versenyekben legalább annyira múlik minden a szerencsén, mint a tudásunkon, így ha nagy nehezen sikerül megnyernünk egy versenyt, nem lenne rossz, ha el tudnánk menteni valahol. Ezt leszámítva azonban nem érzek sehol hibát a játékban. Grafikailag teljesen rendben van, a karakterek száma nőtt, ráadásul sokkal részletesebben ismerkedhetünk velük meg, szinte mindenüket átalakíthatjuk, kivéve a személyiségüket, viszont az meg zseniálisan lett megoldva a szinkronszínészekkel. A pályák még mindig lélegzetelállítóak, vagy ha lehet mondani, még lélegzetelállítóbbak, mint eddig voltak.

Tény, hogy néhol nehéz ezeked a fránya hódeszkákat kezelni, de ez egy kis gyakorlás után már rutinszerűen megelőzhető. Ez a játék is multigenerációs, tehát mindenki élvezni fogja az 5 éves Pistikétől a 45 éves apjáig. Mégis a legjobb és legpozitívabb tulajdonsága a programnak a pörgős hangulata, ami szinte tökéletessé teszi végtelen házibulik még végtelenebb küzdelmeinek az eszközévé. Ezt tényleg nem lehet megunni, már csak azért sem, mert mindegyik versenyző másképp viszonyul a versenykehez, másként beszél, másként ugrál és ebből adódóan másként kezelhető. Innentől kezdve ugye nem kell magyaráznom, hogy miért is jó befektetés az SSX Tricky. Nem válhat unalmassá…soha.

aDaM











SSX TRICKY

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (140KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP ÉS JÓL JÁTSZHATÓ
× A TRÜKKÖKET NEHÉZ ELLŐNI

9.5 pont

NE A KAKASRA LŐJ, A VÁMPÍRRA!



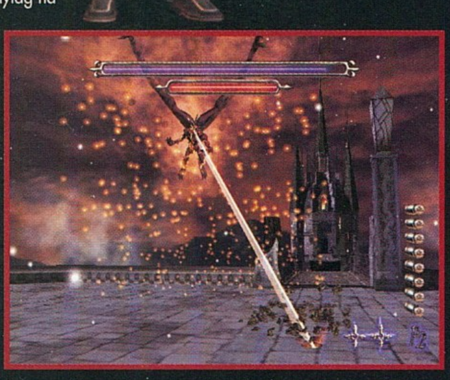


Asszem' Time Crisis-nek hívták az első ilyen lövöldözős játékot! Emlékszem, hogy a haverokkal álltunk a házunk alatt és bámultuk a játékteremben azokat a szerencséseket, akik minden nap órákig lövöldöztek. Persze manapság már nem feltétlenül a játéktermi verziót kell választani, lassacskán már nem is értem, hogy miből élnek meg ezek a gépkészítők. Mindenki otthon játszik, és ezekhez a játékokhoz csapódik most egy újabb virtuális lövöldözős alkotás, ami szinte teljesen megegyezik feladatilag elődjeivel, ez a Vampire Night bár tény, hogy igazából nem túl elérhető magyar ember számára ez a játéktípus, mivel túl sok komponensnek kell meglenni, hogy tényleg élvezhető legyen. Például nem elég egy 55-ős képátmérőjű televízió! Viszont 2 milliós, nagyképernyős plazmára sincs pénze mindenkinek. Magáról a fegyverről már nem is beszélek. Mert abból is lehet olcsón venni, valamivel tízezer felett, de az olyan is lészen majd.

Ha valakinek nem jött át eme kaotikus kezdésből, igen, egy lövöldözős játékról fogok írni, a Vampire Night-ról, ami a fent említett negatív tulajdonságokat kivéve, elnyerte a tetszésemet, bár akadnak figyelmetlenségek és idegesítő hibák benne.

A történet természetesen a szokásos. Vagyunk ugyebár ketten, akik életünket tettük fel a vámpírok kiirtására. Van egy fegyverünk és rengeteg zombink és egyéb sötét teremtményünk, akik minden áron meg szeretnének szabadulni tőlünk. Jellemző ezekre a programokra, hogy viszonylag hamar végigjátszhatóak. Tartalmilag ezek mind egy sablonra épülnek. Elkezdődik a történet egy viszonylag könnyű lövöldözős résszel, majd jön az első főellenség. Ezt követően a pályák változnak a nehézség és a főellenségek sebezhető pontjai fordított arányban változnak, így ha nehezen is, de idővel mindenki kinyírunk. Esetenként még vannak ügyességi komponensek, mondjuk nem élő ellenfelet, hanem tárgyakat kell lőnünk…stb.

A Vapmire Night is teljes mértékben ilyen, szinte pillanatok alatt túl vagyunk rajta, különösen játékos fejjel nézve. Nem tart tovább, mint 1 óra, hogy végigvigyük a történetet és ebből a gyakorlott lövöldözők pontosan tudják, hogy egyszeri játékról van szó.



Sajnos nem igazán mondhatom a programra, hogy 2-3 alkalommal is szívesen nekiül (illetve nekiáll) az ember játszani vele. Ez talán az ellenfelek kidolgozásában rejlik, mivel rendkívül sablonosan mozognak, nem is igazán értem, miért nem sikerült kicsit "okosabb" arcokat csinálni.





Három másodperc alatt ki lehet számítani, hogy a főellenfelek merre fognak ugrálni, és ez még egy alapvetően félrekalibrált pisztollyal is könnyű feladat lesz. A program megmutatja a főellenfelek előtt a gyenge pontjukat, ahova érdemes lőni, így még az sincs, hogy potyára tüzelünk össze-vissza.

Engem leginkább a megfertőzött emberek zavartak. Alapvetően jó ötletnek tartom, hogy vannak lakók a faluban, akik még nem teljes vámpírok, csak egy tumor található a nyakuknál vagy a derekukon és ha elég pontosan célzunk ezeket lelőve felszabadíthatjuk őket, visszatérnek rendes emberi mivoltukba. Ez így nagyon szép, ám rettentően nehéz. Egyszerűen lehetetlen mindenkit olyan pontosan meglőni, hogy csak a tumort lőjük ki. Ha viszont esetleg rosszul célzunk (ami 5 lövésből minimum kétszer bekövetkezik) szerencsétlenek azonnal "bezombisodnak" és akkor aztán jóéjszakát. Van a játékban több gyakorlási lehetőség, amit érdemes kihasználni, már csak a pontos célzás szempontjából is, hiszen ha úgy ugrunk a játéknak, hogy semmit sem tapasztaltunk meg ellenfeleink mozgásából és fegyverünk szórásából, hamar mi is vámpírként végezzük.

Vampire Night



Ezek a gyakorlások is alapvetően két részre bonthatóak. Egyik oldalról pusztán technikailag kell gyakorolnunk a lövöldözést. Itt nincsenek a játékban használt "díszletek" mindössze céltáblákra kell tüzelnünk a jól megszokott "előugrik, lelövöm" rendszerben. Ebből is három van. A sima céltáblás, az egész alakos emberes, ahol már célra kell tüzelni, hogy érvényes találat legyen és végül a gyors és pontos lövés tanító Rapid Fire, ami személyes kedvencem, mivel az én fegyveremen kézi újratöltés volt, így effektív lehetetlen volt egyszer is megcsinálni. Itt minél gyorsabban kell minél több hordót kivégezni, reménykedve abban, hogy a távolabb levő példányokat is letaláljuk. Ha már végig küzdöttétek magatokat ezeken a nyilvánvalóan száraz gyakorlásokon, akkor nekiállhattok az egy fokkal szaftosabb, már élő (illetve tulajdonképpen holt) ellenfelekkel. Itt lehet kipróbálni, hogy a tudás, amit mindenféle céltáblákra lőve sikerült összeszedni mennyire alkalmazható a játék környezetében. Hja! Majd ráébredtek ti is, hogy hiába tudtok Shaft-es vigyorral kivégezni 16 hordót, azokat a fránya tumorokat úgysem tudjátok majd lelőni 10-ből 10-szer!

És itt ismét visszatérnék egy kicsit a játék kritizálásához, mert minek a gyakorlás, ha nem ér semmit. Eme utolsó mondatommal több barátom is vitatkozik, ám én tartom meggyőződésem: a gyakorlások pusztán arra jók, hogy a viszonylag könnyű és keveset mozgó ellenfeleket hamarabb kilőhessük. Arról már nem is beszélek, hogy ebben a második gyakorló részben van egy olyan rész, ahol egy liftben utazva kell lelőni a próbazombikat. Namármost…a nyakam teszem rá, hogy csal a gép! Egyszerűen lehetetlen eltalálni a nyolcadik emelet után őket. Ez már a pofátlanság teteje! Eleve felmerül bennem a kérdés, hogy az 1800-as évek közepén hol voltak ilyen színvonalú liftek vagy egyáltalán felvonóra emlékeztető képződmények, de ezen még túl is lépnék, ha nem lenne olyan piszkosul mocsok a gép. Ha kölcsönfegyverrel játszotok, lehetőleg ágyon ülve tegyétek, hogyha esetleg mérgetekben a földhöz akarnátok vágni a cuccot, puha takaróra essen. Nem akarok vészmadárkodni, de ez a játék néhol tipikusan dühítő. Persze lehet, hogy a készítők pontosan ezt szerették volna. Akkor gratulálok. Szóval, tapasztaljátok ki a fontosabb dolgokat és utána játsszátok végig a Vampire Night-ot, de két végigjátszásra ne is nagyon számítsatok. Ez az a játék, amit csak buliban érdemes megismételni, vagy egy játék után polcra kell rakni. Ettől függetlenül jó időtöltés. Döntsetek ti.



aDaM

VAMPIRE NIGHT

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (35KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
GUNCON 2 PISZTOLY

✓ SZÉP GRAFIKA
× HASZNÁLAT UTÁN ELDOBANDÓ

7.5 pont

FINAL FANTASY CHRONICLES TITKOK

FINAL FANTASY IV

SUMMONOK

Chocobo: Mikor Rydia csatlakozik, rögtön meglesz.

Goblin: Harcolj Goblinokkal és véletlenszerűen megkapod a Goblin summont.

Bomb: Győz le néhány Bombát és a tiéd!

Mage: Intézz el néhány Mind Flyert és talán megkapod, ha szerencséd van.

Cockatrice: Ha találkozol ezzel a madárral, intézd el egy párszor és lehet, hogy megkapod.

Mist, Titan, Shiva, Ramuh, Ifrit: Egy bizonyos szint elérése után, tanuljuk meg.

Sylph: A Sylvan Cave-ben találjuk.

Odin: Baron Kastély pincéjében találjuk. Majd a játék második felében lehet felvenni.

Asura, Leviathan: A Land of the Summoned Monsters nevű helyen kell elintézni őket.

Bahamut: Egy barlangban találod a Holdon. Intézd el!

TITKOS HELYEK ÉS TÁRGYAK

Excalibur: A Land of Summonban szerezd meg a Rat Tailt! Menj Mythril Village-be és add oda az egyik embernek, akitől kapsz egy Adamantot. Ezt vidd el Kokkol's Smithynek az Alvilágba. Menj a Holdra a játék végén, majd vissza hozzá és megkapod a fegyvert.

Adamant Armor: A Holdon található kastély ötödik szintjén, néha szörnyektől kapsz egy Pink Tail nevű tárgyat. Ennek kb. 1 a 64-hez az esélye! Egész pontosan a Pink Puff nevű szörnytől szerezheted meg a cuccot. Vidd ezt a Tail Collectornak és megkapod a pajzsot.

A készítők szobája: A Dwarven Castle-ben az Armor és Weapon bolt között, az oszlopnál van egy titkos szoba, és kb. jobbra egy tikos folyosó. Ez elvezet a készítők szobájába, ahol beszélgethetünk a programozókkal!

Fegyver és pajzs duplikálás: Kezd meg egy harcot, a bal vagy a jobb kezedben egy fegyverrel vagy pajzzsal, attól függ miből akarsz kettőt csinálni. A harc alatt, lépj az Item menübe és egy üres blokkra állj rá. Nyomd meg az X-et, majd kezdj el felfelé lépkedni a menüben. Legfölül, ha még egyszer megnyomod a Fel irányt, a leveheted a pajzsot vagy a fegyvert. Állj rá arra amelyikből kettőt akarsz készíteni és nyomd meg az X-et, így a tárgy lekerül az Item menübe. Most nyerd meg a harcot vagy menekülj el. Lépj a menübe és a tárgyat, amit levettél rakd annak a karakternek a kezébe amelyiknél volt. Fontos, hogy abba kezébe rakd vissza amelyikbe volt! Most láthatod, hogy két tárgy van ugyanabból az adott szereplőnél. Vedd le az egyiket és máris két darabod van a tárgyból!

A LEGJOBB TÁRGYAKRÓL

Most pedig lássuk azokat a tárgyakat, melyeket harcok alatt lehet megszerezni és nagyon hasznosak. Az említett szörnyekkel sokszor meg kell küzdeni, hogy megkapjuk őket, tehát nem azonnal jutunk hozzájuk, ha a megadott lényeket legyőzzük.

Artemis Bow: A legjobb nyíl a játékban. A Kary nevű szörny legyőzése után lehet kapni, ha szerencsénk van.

Crystal Ring: A Red Dragontól nyerhetjük el.

Cursed Ring: Több szörnnyel megküzdve is hozzájuthatunk, pld. Spirit, Soul, Ghoust, Hooligan, D. Bone, D. Fossil.

Dragon Spear: Red Dragon és Blue Dragon legyőzése után lehet ilyet kapni. Elég jó fegyver Kainnek.

Glass Helmet: Evil Mask ellen kell megküzdeni, hogy megkapjuk.

Gorgon Sword: A Balck Lizard, Medusa, Gorgon triótól nyerhetünk ilyet.

Lilith Rod: A nevéből utalva, természetesen Lilith-től kaphatjuk meg.

Power Vest: Behemoth-tól a szörnytől nyerhetjük meg.

Rune Ax: Mac Gianttől és Red Gianttől kaphatjuk ezeket. Varázslók ellen hatásos ez a balta.

Serpent Whip: Blue Dragon legyőzése után kaphatunk ilyet. Jó a sárkányok elleni küzdelemben.

Silence Staff: Marion, Sorcerer, Conjurer nevű szörnyektől lehet megkapni.

Zeus Glove: Az óriások ellen remekül működik. A Skulls és a Red Bones szörnyektől lehet megkapni.

CHRONO TRIGGER

Láda trükk: Az időutazás miatt lesznek olyan helyek, melyeken a múltban és a jövőben is megtaláljuk ugyanazokat a ládákat. Értelemszerűen ha i.sz. 600-ban felveszünk egy ládát, akkor az már nyitva lesz i.sz. 1000-ben. Azt is meglehet csinálni, hogy először i.sz. 1000-ben, aztán i.sz. 600-ban is felveszünk egy cuccot, így kettő lesz belőle. Viszont ha i.sz. 600-ban megvizsgálunk egy ládát, majd azt választjuk, hogy nem nyitjuk ki, akkor i.sz. 1000-ben fejlettebb, jobb cuccokat kaphatunk!

MELLÉKKÜLDETÉSEK

Van belőlük egy pár. Azután lehet őket megcsinálni, miután feltámasztottuk Cronot. A felvázolt sorrendet nem muszáj tartani!

Sune Stone kaland: Repülj i.sz. 2300-ba. A világ déli részén találsz egy szigetet oda szállj le. Itt van egy hely a Sun Palace. Ha belépsz hamarosan meg kell küzdened, egy nagyon trükkös és elsőre erős főellenséggel. Arra ügyelj, hogy belegyél védve tűztámadások ellen, Ruby Armorral és Red Maillel. A főellenség nagyon nehéz, és elsőre megölhetetlennek tűnik! De csak tűnik! A trükk a következő. Ne a középső gömböt támadd, hanem a kicsi golyókat. A feladat, hogy a golyók közül eltalálva a helyeset, megsebzed a központi részét is. A dolgot nehezíti, hogy állandóan megváltoztatja a helyét a kis gömböknek és így nehéz kitalálni melyiket támadjuk. Egyébként csak fizikai támadásokkal próbálkozzunk! Ha rossz golyót találunk el, megtámad minket! Hosszú harc után ha kitartóak vagyunk, bevagyunk védve tűz ellen és szerencsénk is volt (ne támadd Triple Tech-ekkel!). Győzelem után tovább mehetsz és felveheted a Moon Stone-t. Ebből kéne egy napos helyen a Sun Stone-t készíteni. Repülj vissza az időbe i.e. 65 millióba és keresd meg a főkontinensről leszakadt kis szigetet észak-keleten. Ez a Sun Keep. Ezt helyet az összes idősíkban megtaláljuk! Rakd le a Moon Stone-t és repülj vissza i.sz. 2300-ba a Sun Keephez. A többiek észreveszik, hogy a Moon Stone eltűnt! Menj i.sz. 1000-be. Itt lopták l a Moon Stone-t. Repkedj a térképen, Porre-nál egy nagyobb fényességre leszel figyelmes. Szállj le és beszélj a Mayorral. Nem tud semmiről, de mivel nagyon kapzsi ne higgy neki. Az egyik házban Porre-ban vehetsz egy Jerky-t. Vegyél egyet és repülj i.sz. 600-ba. Porre-ban az Elder házában a nőnek add oda ingyen a Jerky-t. Erre a nő azt mondja, hogy a kedvességed viszonzásául, megtanítja a gyerekeinek az adakozás szellemét. Irány vissza i.sz. 1000-be. Beszélj megint a Mayorral. Mivel megváltoztattuk az időt, ő is megváltozott és vissza adja a Moon Stone-t. Vidd vissza Sun Keephez és rakd vissza a helyére. Repülj i.sz. 2300-ba és Luccával a csapatban. Vizsgáld meg a Sone Stone-t és egy csomó cuccot készítenek nekünk, sőt még később ennél is jobbakat lehet.

Cyrus szelleme: Repülj i.sz. 1000-be Chorasba, Froggal a csapatban. A kastélyban megtaláljuk Cyrus szellemét. Bemenni és legyőzni nem lehet. Repülj vissza i.sz. 600-ba Cyrus sírjához a kastélyban. A jelenet után menj vissza i.sz. 1000-be Choras Innbe. az egyik emberrel beszélj hátha megtudja csinálni a kastélyban a padlót. Makacskodik és hiányol egy Tool nevű dolgot, ezért keresd meg a feleségét (itt lakik valahol a városban) és beszélj vele. Miután megkaptad a cuccot repülj vissza i.sz. 600-ba és a kávézóban beszélj az építésszel. Miután távozott, elmegy a lakhelyére (délen van kövesd) összeszedni a csapatát, majd újabb beszélgetés után munkához lát. Haladj előre a kastélyban, és mindig beszélj az építésszel, ő majd helyre állítja a lukakat némi pénzért. Bent megerősíthetjük a Masamune kardot Cyrus sírjánál. Ezután felveheted a ládákat. Ne felejtsd el, amit az elején írtam a ládákról! I.sz. 1000-ben Cyrus sírját megint vizsgáld meg, kapsz cuccokat.

Robo származása: Repülj i.sz 2300-ba. Találsz itt az egyik szigeten dél-keleten, rajta egy Geno Dome nevű helyet. Mielőtt belépsz tedd Robot a csapatba. Egy hosszú kalandozás veszi kezdetést Geno Dome-ban, vizsgálj át mindent. Főellenségek is lesznek, először Atropos, aztán később Mother Brain. Róla már hallottunk a Chrono Cross-ban, FATE elődje volt. Kemény csatában győzd le és élvezd a rengeteg cuccot, amit kaptál és megszerezhettél itt.

Leszámolás Ozzie-val: Repülj i.sz 600-ba és keresd meg Ozzie's Fortot, keletre Magus erődjétől. Feltétlenül legyen a csapatban Ayla! Ha Magusszal a csapatban lépsz ide be, lesz némi párbeszédben részed! Magust árulóként kezelik! Ha tovább haladsz meg kell küzdened Fleával. Ez nagyon könnyű lesz. Menj tovább, Slash is megjelenik. Őt is könnyű legyőzni. Az egyik szobában lesz egy titkos szoba az ajtó alatt. Kutass át mindent, itt van valahol Slash legyőzése után lehet felvenni. Sétálj tovább és hamarosan megtámad megint Ozzie, Flea és Slash együtt, mint a Chrono Crossban a Bend of Time-ban! A legfontosabb, hogy ellopjuk a cuccaikat, ezért van szükség Aylára. ő tud lopni a Charm varázslattal! Flea Vest, Ozziepants, Slasher 2-őt tudod ellopni, feltétlenül tedd meg. Csak vigyázz mert így hárman kegyetlenül erősek! A győzelem után kövesd Ozzie-t. Egy vicces küzdelem jön, üsd meg a kapcsolót!

Toma a kalandozó: Menj i.sz. 600-ba és Chorasban a kávézóban beszélj Tomával aki neked adja Toma's Pop nevű cuccot. Irány vissza i.sz. 1000 és vizsgáld meg Chorastól nyugatra West Cape-et, ez Toma sírja. Használd a cuccot a síron és Toma ad néhány utasítást, pld. hogyan lehet felvenni a Rainbow Shellt. Vissza i.sz. 600-ba észak-nyugatra Choras-tól. Itt a szigeten a hegy gyomrában megnyílt egy barlang lépj be. A szörnyek ellen használj villámot! A labirintus végén megtalálsz egy főellenséget. Mögötte lesz a Rainow Shell, mivel túl nehéz, automatán Guardia kastélyba kerülsz. A király birtokba veszi a Rainbow Shellt és a család kincstárába teszi. Menj i.sz 1000-be Guardia kastélyba, Marle-vel a csapatban. Egy hosszabb beszélgetések jönnek, melyek után ha megvizsgálod a Rainbow Shellt kapsz egy Prism Shardot. Hamarosan elindul a király tárgyalása, és kiderül, hogy Chancellor nem más, mint Yakra, annak a szörnynek a leszármazottja, akit a játék elején intéztünk el. Kemény küzdelem lesz, ne becsüljétek le. Ha vissza mész később Yakra pusztulásának helyére, felvehetsz egy kulcsot, ami a ládát nyitja az egyik szobában, benne van az igazi Chancellor! Melchior is megjelenik és a Rainbow Shell mellett megkezdi a legjobb cuccok gyártását. Ha már a Sun Stone is megvan Crono legjobb fegyverét a Rainbow-ot is meglehet csináltatni.

Telepítsünk erdőt: I.sz. 600-ban Porre-tól északra találsz egy sivatagot, a közepén egy kisebb örvénnyel, ez a Sunken Desert. Mielőtt ide mész legyenek olyan karaktereid, akik jól varázsolnak vizet és jeget. Elég rövidke a hely, néhány harc lesz a végén egy keményebb főellenséggel. Víz és jég válik be ellene! A győzelem után szedd össze a cuccokat és rakd be Robot a csapatba. Menj Fiona's Villába és beszélj a lánnyal. Fiona erdőt akar telepíteni, ezért Robo úgy dönt ki áll a csapatból és segít neki. A térképen láthatod, amint munkához is látott. Repülj i.sz. 1000-be és érdekes módon a világtérkép ezen része teljesen átalakult! Erdő borít mindent. Az erdő közepén lesz Fiona Shrine. Bent megtalálod a lerobbant Robot, aki felébred és kisebb helyre állítás után csatlakozik újra. Ahogy ő mondja nekünk ez egy pillanat volt, de neki eltelt 400 év! Egyébként ha Roboval a csapatban visszamegyünk i.sz. 600-ba, akkor két Robo lesz egyszerre a képernyőn! A kaland folytatódik és egy rövid beszélgetés jön az erdőben. Éjjel Lucca felébred és egy teleporton keresztül eljut annak az éjszakának a színhelyére, amikor az anyja elvesztette a lábát. Mikor Luccát irányítod menj a konyhába és olvad el Taban tájékoztatóját a gépről és jegyezd meg a kódot. Menj le és a világító gombnál add be az L1, Kör, R1, Kör kombinációt, így Lara megmenekül - ugyanez volt a kód a Chrono Crossban is! Ezután visszakerülsz a jelenbe és Robo ad cuccokat!

Black Omen: Ezen érdemes végigmenni, de irtó nehéz lesz és mire sikerül, legalább 10 szinttel (sőt!) erősebb leszel! Balck Omenbe bemehetsz i.e 12000-ben, i.sz. 600-ban és i.sz. 1000-ben. Próbálkozhatsz i.sz. 2300-ban is láthatsz egy érdekes párbeszédet. Nagyon-nagyon hosszú séta lesz ez, órákig eltarthat és több főellenséggel kell megküzdeni. A végén, ugyanúgy Lavoshoz kerülünk mintha az Epoch-csal vagy az End of Time-on keresztül mentünk volna!

Magus a csapatban: Miután i.e. 12000-ben a királyság összeomlik, menj North Cape-be. Itt találod Magust. Beszélj vele és eldöntheted, hogy megküzdesz vele vagy sem. Ha azt válaszolod, hogy nem, beáll a csapatba. Ha legyőzöd meghal! Van még egy érdekes dolog! Ha Frog a csapatban van és úgy akarod legyőzni, akkor egyedül Froggal kell megküzdeni vele. A végén Magus elmondja, hogy eltünteti az átkot Frogról, így az később visszaváltozhat emberré! Ezt úgy tudod elérni (az egyik megnyerésben), ha megölöd Magust és mielőtt feltámasztanád Crono-t, megölöd Lavost a Bucketen keresztül.

MEGNYERÉSEK

A Extras menüben összesen 12 megnyerést találunk, bár valójában, egy megnyerésnek lehet több fajtája is, minden attól függ, kit hagyunk életben, kit támasztunk, fel, vagy, hogy hogyan öljük meg Lavost! Én megadom a 12 megnyerést, az egyéb kombinációkat rátok bízom. Csak egyet emelnék ki, a rossz megnyerést. Ez akkor jön, ha elveszítjük a csatát Lavos ellen. Egyszer érdemes megnézni! Az első megnyerés kivételével, a többit csak akkor lehet előhozni, ha New Game+-ból indítjuk a játékot!

Beyond Time: Ez a fő megnyerés, ez jön be először. Több változata lehet, pld. Magus életben van e, az Epoch-csal vagy a Buckettel mentünk Lavoshoz stb.

Reunion: Ne támaszd fel Crono-t és úgy öld meg Lavost!

The Dream Project: New Game+-ból indítva a játék legelején öld meg Lavost. Ezt úgy tudod megtenni, ha Lucca gépénél nem a bal hanem a jobb oldali teleportra állsz rá. Ez megnyit egy kaput, ami Lavoshoz visz. Ha legyőzöd (kb. a harmadik újrajátszásnál leszel hozzá elég erős), találkozhatsz a készítőkkel! Van egy másik mód is az előcsalására. Intézd el Lavost mielőtt Crono meghalna az Ocean Palace-ben.

The Succesor of Guardia: Miután legyőzted a játék elején Yakrát, menj Lucca gépéhez és használd a jobb oldali teleportot. Öld meg Lavost és már jön is a befejezés.

Good Night: Mikor először látogatsz el az End of Time-ba, használd RÖGTÖN a Bucketet. A másik megoldás, ha használod Lucca jobb oldali teleportját a játék elején mielőtt segítenél megtisztítani Zenan Bridge-et.

Legendary Hero: Mielőtt megszereznéd Tatától a Hero Medalt, használd a Bucketet az End of Time-ban.

The Unknown Past: Miután megkaptad a Hero Medalt Tatától, menj az End of Time-ba és a Buckettel intézd el Lavost.

People of the Times: I.e. 65 millióban, mikor ellopják a Gate Key-t, szerezd vissza, majd öld meg Lavost!

The Oath: Miután Frog csatlakozott a csapatba (és már nála van a Masamune kard), menj Lavoshoz és intézd el!

Dino Age: Miután legyőzted Magust a kastélyában, térj vissza az End of Time-ba és a Buckettel öld meg Lavost. Ez egy elég jó megnyerés!

What a Prophet Seeks...: Miután legyőzted Azalát, de még Schala nem lépett be az Ocean Palace-be öld meg Lavost, a Bucketen keresztül!

A Slide Show?: Nézd meg ahogy Schala megtöri az ajtót az Ocean Palace-ban. Hagyd itt a helyet, és ne töltsd fel energiával a nyakláncodat a Mammon Machine-nal. Menj az End of Time-on keresztül Lavoshoz és öld meg.

Ahogy hozzuk be a megnyeréseket, úgy fognak megnyílni a titkok az Extras Mode-ban. Pld. ha behozzunk egy második megnyerést az első után (mindegy melyiket) még egy új filmet is megnézhetünk, de jó ötlet, hogy kapunk egy csomó mindent (pld. zenéket hallgathatunk (a végén Lavos zenéje óriási) kincses térképeket nézhetünk, képeket láthatunk és még sorolhatnám). New Game+-ból indítva, még több kincset felvehetünk a történet során.

Veres Miki

DRAGON WARRIOR VII ÉRDEKESSÉGEK

A HARCI RENDSZER MŰKÖDÉSE

Nagyon fontos, hogy az első harcnál átállítsátok az irányítást, magyarul átvegyétek a másik két karakteket kezelését. Ezt a Plan menüben lehet megtenni. Tedd Manualra és te fogod irányítani az adott karaktert. Ez fontos, mert máskülönben a gép irányítja Neldor kivételével az összes szereplődet.

Most pedig a kasztrendszerről szólnék pár szót. Először is egy Dharma nevű helyen találkozunk először a lehetőséggel, hogy kasztot válasszunk. Eddig jó sokat kell játszani, addig nem is lehet kasztokat választani. Miután besoroltuk embereinket kasztokba, azok elkezdenek különböző varázslatokat és technikákat megtanulni! Értelemszerűen egy Warrior a kardforgatás tudományát fogja elsajátítani, míg mondjuk egy Priest a gyógyítás művészetét. Bármelyik karaktert bármelyik kasztba be lehet sorolni, de ez nem azt jelenti, hogy érdemes is lenne. Hogy mit értek ez alatt? Egyszerű! Felesleges például egy harcos karakterből varázslót csinálni, mert ugyan megfogja tanulni a mágiákat, csak éppen nem lesz MP-je, hogy használhassa is. Persze érdemes minél sokrétűbb karaktereket készíteni, pld. Maribelből is lehet lovag, akkor jobb cuccokat lehet neki adni, de persze ő igazán Priestként állja meg a helyét. Természetesen a kasztok váltogatásával változnak karaktereink tulajdonságai is. Minden kaszt más tulajdonsággal ruházza fel emberünket. Minden kaszt egy idő után szintet lép és egyre erősebb lesz. Ezzel párhuzamosan egyre jobb dolgok fognak kifejlődni! Egy kasztot maximum a 8-as szintre lehet fejleszteni. Dharmában majd lesz valaki (egy nő) aki elmondja, hogy mennyit kell még fejlődnünk, hogy elérjük a jobb szinteket. Ha eléred a 8-as szintet az adott kaszton eléred a Master szintet. Ekkorra az összes technikát és varázslatot megtanultuk, az adott kasztban. Most már válthatsz kasztot és átrakhatod emberedet egy másikba. ez azért jó mert így egy Master szintű Warriornak megtaníthatsz gyógyító varázslatokat ha Priest-et csinálsz belőle, közben persze a Warrior támadásai is megmaradnak! Ahhoz, hogy minél több kasztod fejlődjön ki a játékban szükség lesz arra, hogy egyre több kasztban elérj bizonyos fejletségi szinteket! Tehát érdemes váltogatni a kasztokat és kísérletezgetni, hátha újak jönnek elő. Az egész egyébként hasonlít a Final Fantasy Tactics rendszerére, tehát ha azzal játszottunk, tudni fogjuk miről van szó. Ha egy kasztban megtanultál egy varázslatot, akkor nyugodtan válthatsz másikba, a varázslat vagy mozgás megfog maradni! Lesznek olyan kasztok, amik csak akkor jönnek elő ha bizonyos kasztokban már Master szintű egy emberünk. Addig pld. nem lehet senkiből Paladint csinálni, amíg nem lesz Master a Martial Arts és Priest kasztja. Szóval lehet kísérletezni, rengeteg kasztot lehet kifejleszteni. Lesz három különlegesen erős kaszt is, ez akkor jön elő mindegyik speciális kasztot (pld. Paladin) a maximumra fejlesszük! Ezt nehéz lesz elérni, de ezeknek van a legjobb varázslatai és mozgásai. Lehet szerezni szörny kasztokat is. Ehhez le kell győzni bizonyos szörnyeket, így megkapjuk a lelküket. Lehet találni is, de az ritkább. Ha egy emberünk szörny kasztban van és eléri a Mastert átváltozik szörnnyé, ám később vissza lehet alakítani, ha egy másik kasztban is elérjük a maximális szintet. Ha egy bizonyos kasztból átrakjuk emberünket egy másikba, kifejlődhetnek varázslatok. Kísérletezzetek ezzel is! Egyébként ezeket hívják hibrid technikáknak! Arra ügyeljetek, hogy a karakterek elfelejtik azt a kasztot amibe voltak, és csak 30 csata után fognak rá emlékezni, de csak akkor ha vissza alakítjuk őket. Ahhoz, hogy elérjük a Master szinteket elképesztő sokat kell harcolni és fejleszteni, tehát türelem!

PÁR TIPP

Igazából még felsorolni is sok, hogy mennyi minden van ebben a fantasztikus játékban. Mindenesetre lehet kaszinózni (itt rengeteg mini játékot próbálhatunk meg). Amikor ezt írom még nem vittem végig a játékot, mert bizony valami elképesztően hosszú!! És mivel a mini játékok nagy része csak a játék második felében jön elő nem igazán tudok támpontot adni a megoldásukhoz. Egy biztos! Körültekintően és mindent jó alaposan átkutatva játszatok, figyeljetek a legapróbb részletekre is és akkor nem lehet gond a titkok megtalálásával és a továbbjutással sem. Két nagyon szórakoztató dolgot említenék meg. Az egyik a városépítés, amiről már szóltam. Városunkat a világ emberekkel kell feltölteni. Általában szállodákban és boltokban találunk embereket, akikkel ha beszélünk, és engedélyt is adunk rá beköltöznek a városunkba. Tehát miután Dialacban a kővé változtatott városban először végzünk a jelenben keressük fel a helyet és beszéljünk Simmel. Ezután lehet embereket felvenni. Ha elmész egy szállodába lehet, hogy nem találsz ott senkit, de ha alszol egyet vagy kimész és rögtön visszajössz már biztos, hogy lesz ott valaki! Összesen 40 embert lehet felvenni, az első CD végéig 27-et. Ahogy jönnek az emberek városunk nőni fog és egyre jobb dolgokat kapunk. Ezen felül lehet még egy parkot építeni az első CD vége felé. Ide gyűjthetjük a szörnyeket a játékban. Mindegyiket össze lehet szedni. Ez is egy külön aljáték, mert mindegyik szörnyet máshová kell telepíteni! Például a csontvázakat a temető közelébe, az erdei szörnyeket erdőbe stb. kell rakni! Ez is jó muri lesz, mire mindet összeszedjük – egyébként egy varázslattal lehet a szörnyeket foglyul ejteni! Gyűjthetünk még medálokat összesen 110 darabot! Ezekért is nagyon jó cuccokat kapunk. Elérhetünk különféle szinteket (Ranking) egy bajnokságon, szóval hihetetlenül tartalmas az anyag. Nem szeretek ígérgetni pláne olyat, aminek a teljesítése nem rajtam múlik, de ha végigjátszom a játékot megpróbálok kilobbizni még neki egy oldalt. Persze mostani helyhiányos állapotokat és a Főnököt ismerve erre kicsi az esély, tehát a tikok nagy részére most nektek kell rájönnötök. Tehát kalandra fel, ez egy elképesztő játék!

Veres Miki

SILENT HILL 2 MEGOLDÁS

Szóval, hogy szavamat ne feledjem, James a nosztalgiázás után autójából kivette Silent Hill térképét, s elindult lefele a parkoló végénél a lépcsőn a tó felé. Kis gyaloglás után egy kis építménybe rejtve megtalálta az első újraélesztési pontot, amit egyszerűen save pontként emlegethetnénk. A temető rácsos kapuja nyikorogva nyílt, csoda hogy nem keltette fel a lány figyelmét, kivel ott találkozott. Eszmecseréjük végeztével elbúcsúztak, s a férfi továbbindult a hosszú úton a város felé. Beérve oda, az első kihalt kereszteződésnél vérnyomokra lett figyelmes és egy árnyra, ami fura mozgással tűnt el a homályban. Mivel eddig a lányon kívül más élőlénnyel még nem találkozott, a nyomokat követve az árny után eredt, de egy zsákutcába jutva az árny gazdája helyett fura hangra lett figyelmes. Átmászva az út végét lezáró akadályon (X) kutatni kezdett a kacatok között, s ezért elkerülte a figyelmét a sötétben mozgolódó forma... Huh, meglepődését nem volt ideje feldolgozni, mert a kreatúra fenyegetően közeledni kezdett. James nem is gondolta, hogy puszta kézzel esik neki, de a gyors keresés csak egy rudat eredményezett, ami szerencsére elégnek bizonyult a valami ellen. "Mi ez...?" – vizsgálgatta undorral a földön fekvő lényt. Nem jutva eredményre, kimászott a nyíláson és elkezdte a város felderítését. Az útra kiérve meglepve tapasztalta, hogy a szemétben talált rádió zúgó zörejekkel reagál az agyonvert lény társainak közelségére is. Mivel hősünk nem kockáztatta meg a további harcot (kivéve az elkerülhetetlen összecsapásokat), ezért inkább gondosan kerülgetve azokat haladt tovább. A térképen szorgalmasan jelölgetve a zsákutcákat sétálgatott, figyelmét nem kerülték el a járdán heverő eldobált elsősegély dobozok és erősítő italok, de talált pisztolytöltényeket sem, melyeket ugyancsak eltett a későbbiekre gondolva. Egyszer csak egy lerobbant lakókocsi bukkant elő a mindent elrejtő ködből. Bemenve egy mentési pontot és egy térkép bejegyzést talált, amit gyorsan át is másolt sajátjára, és el is indult a jel irányába. Hosszas mászkálások után jutalma egy hulla mellett heverő kulcs lett, ami a felirat szerint a Wood Side Apartment-be való bejutásra szolgált. Nosza, irány az apartman! Elérve az épületet, mielőtt benyitott volna felfedezett egy szemétledobót. Bár a kukázás nem volt kedvenc időtöltése, azért bejelölte a helyet a térképen, s jöhetett az ismeretlen épület...

A látogatóknak szánt térkép az üzenő falon lógott, ezzel már nem érezte magát annyira elveszve. Felderítése során a kinyithatatlan ajtókat satírozással, míg a csak bezártakat sima vonallal jelölve haladt a kihalt folyosókon. Sajnos a térkép jeleit csak az alig világító lámpák alatt lehetett kivenni, de úgy nézett ki rámosolyog a szerencse, mert a 205-ös szobában valami megcsillant a homályban. Egy elemlámpa! És egy szörny! Huh, néhány erőteljes csapással vége szakadt nyomorult létének, de mi volt ez megint? Erősebb fegyver után kell nézni, ez egyre biztosabb volt. James felment hát a "lobby"-n keresztül a ház harmadik emeletére körülnézni. Egy kulcs! De a korlát túloldalán, vajon eléri a kezével? Ez sosem fog kiderülni, mert a hirtelen felbukkanó és a kulcsot odébb rúgó kisgyereknek láthatóan nagyon tetszett ennek megakadályozása. Fene, legalább ne rohant volna el, maga után hagyva egy újabb rejtélyt. Sebaj, kárpótlásul egy kézifegyverrel lett gazdagabb. Útja innen a másodikon levő 208-asba vezetett, bár valamit megint látott a rács másik oldalán idefele. Séta a 202-es szoba háló része, ahol is James valahogy ráveszi magát, hogy benyúljon a falban éktelenkedő lyukba. Órakulcs. Óra, óra... Ja igen, szobaszám 208. Az óra ajtót kinyitva és a fura feliratot kisilabizálva próbaképpen 9:10-re állította be a szerkezetet. Kattanó hang jelezte, hogy jól gondolkozott, most már odébb tudta tolni a nagy órát, s a mögötte feltáruló nyíláson át belépett a 209-es szobába. Ennek ajtaján kimenve már felmehetett a hátsó lépcsőn a harmadikra, ott pedig a 307-esbe. Itt találta az udvari kulcsot, a folyosón pedig azt, amiért hiába nyújtózkodott a másik oldalról. Mi is hiányzik még? Ja igen, a lépcsőházi ajtó melletti szemetesbe kellene valamit dobni, valami nehezet. Erre a célra tökéletes az első emeleti 107-es előtt hagyott italcsomag. De szemetezés előtt talán ki kellene nézni az udvarra, ha már úgyis megvan a kulcs. A medencében egy babakocsi, de miért ilyen fontos, hogy szörnyetegek vigyázzák? Haláluk után kiderül: egy kígyót ábrázoló érme lapult benne. Nagyszerű, jöhet a 101-es szoba, majd a második emeleti szemétledobó, ahova a talált italos csomagunk kerül. Robaj, de volt-e ennek értelme? Amint leértünk a kukához kint, a kérdés megoldódik egy öreg emberes érme képében. James magában bizonyára örül az érméknek, de most elindul vissza a második emeletre, a folyosó végét elzáró tűzvédelmi menekülést szolgáló ajtóhoz és kinyitja azt.

Nahát, egy újabb apartman rész, méghozzá a Blue Creek nevű. Kis turkálás után a vécében (blehh) egy tárcát talál hősünk, ami segítségével már nyílik is a benti széf (milyen irányba melyik számot kell forgatni, lehet római számokkal is kombinálva). Lent a 109-es szoba tartogat meglepit, a tárgyak sora egy késsel (ha megvizsgálja, akkor "in water" megnyerés) és egy rab érmével bővül. Érméit a 105-ös szoba szekrénykéjénél végre felhasználja, mégpedig normál módban: semmi - öreg - rab - semmi - kígyó, hardban pedig: semmi - öreg - semmi - kígyó - rab. A nyeremény egy kulcs a 209-es szobához, ott a balkonon átjutva a 208-asba felvette a kulcsot az ágyról, és kiment a lépcsőházi ajtóhoz. Kinyitotta... A már látott piramisfejet hiába támadta bármivel, így inkább spórolva a lőszerrel és erejével megvárta, míg a lény eltűnik a lépcsőn lemenve, amiről a víz kisvártatva vissza is húzódott. Követte támadóját lefele, s végre kijutott újra a szabadba.

Az új terep feltérképezése közben szert tett egy vascsőre a Texxon üzemanyag-állomásnál egy autóról, és része lett egy igen érdekes találkozásban is... Most már bemehetett a Bowl - O - Rama nevű helyre, a történet folytatásaként pedig egy kis futás a leányka után. Eltűnt, James pedig nem fér át a nyíláson. Hm, kinek és miért van itt kulcsa mindenhez? Töprengeni nincs idő, várja őt a Heaven's Night ajtaja. Átjutva rajta és kijutva a Caroll streetre pedig a BrookHaven kórház komor épületét kell megtalálni, s benyitni.

A térképet hamar megtalálta a Document szobában, után pedig a Recepción egy kulcsot az írógép mögött. Kis mászkálás, majd az M2 jelű szoba válik meg a "Lapis Eye" nevű újabb kulcstól. Mehetnek az hármas számú vizsgálóba (Examining Room #3), az írógépnél papír, rajta megjegyzendő számokkal. Útjuk innen a második emeleti női öltözőbe vezetett (Women's Locker Room), ahol James álma vált valóra egy puskával, de emellett nem felejtette el a hajlított tűt sem felvenni. Változatosságként a férfi öltöző jön, ahol megleli a vizsgáló (Examination Room) kulcsot, amin keresztül elérhetővé válik a dokik pihenője (Doctor's Lounge). Egy feljegyzést talált itt, memorizálása után az S3 szoba várta egy kulccsal, s pihenésképpen működőképessé tette a liftet is (Elevator Control room). Az egyik szürke ajtó mögött Joseph cellája található, falán vérrel írt üzenet, mely később még fontos lesz, így útját a harmadik emeleti S14-es szoba felé veszi. A lakatokhoz és kombinációs zárakhoz megvan minden ami kell, számok a karbon papírról és Joseph cellájából, valamint a Lapis Eye és a purple bull kulcsok. A dobozból előkerült hajjal és a hajlott tűvel máris kihalászható a zuhanyzó lefolyójából a lift kulcsa (combine és use). Így már lemehetett a lifttel az első szintre, hiszen a C2-esben várja őt egy kis meglepi...

Ugyanaz a hely de másik világ. A másodikon szállt ki a felvonóból és bement a M6 jelű szobába egy kulcsért, valamint egy elemet is magához vett. Innen a 3 emeletre, onnan pedig a korház miska felénél le az alagsorba a raktárba (Storeroom). A könyvespolc eltolásával még lejjebb jutva a Copper Ring tulajdonosává vált, és vissza is siettek a második emeleti nappaliba (Day Room). Itt a lány segítségével már ki tudta nyitni a hűtőszekrényt, az ott lelt újabb gyűrűvel pedig loholtak a harmadikra az ajtóra festett női alakhoz, hogy mindkettőt az ujjaira húzza. Az így kinyíló ajtón át pedig lementek az alagsorba. De nem voltak ott egyedül... Futás, futás! Argh... James lassan összeszedte magát, felvette a kulcsot az igazgatóiból és éppen látta a kislányt elfutni az ablakból. Azonnal utána is eredt.

Most egy franciakulcsot kellett találnia, és ehhez be kell járnia a várost bizony. A térképen feketével jelölt helyet a Lindsey st.-en könnyen megtalálta, a ház előtt pedig azt, amit keresett. Ez után a Katz st. Legnyugatibb végétől nem messze egy fura ajtót talált, ami a felirat szerint éjjel nyílik ki, mikor eljő a rémálom. Útját folytatva a parkban kötött ki, itt állítólag őriz valamit az imádkozó nő szobra. És így is volt, egy dobozra lelt, amit sikeresen kinyitott csavarkulcsával. Innen már nem volt messze a Silent Hill-i Történelmi Társaság a Nathan Avenue-n.

Nem sok keresnivalója akadt ezen a helyen, így elindult lefele a szinte már végtelenül hosszú folyosón. És benyitott az ajtón...

Igen, ez volt a Toluca börtön anno. Egy sötét lyuk várta őt, nem volt más választása mint beleugrani. Balra egy falat áttörve a vascsővel jutott tovább, mígnem eljutott egy fura szobába, ahol egy ajtó volt a padlón. Egy kulcsot megkeresve a másik szobában, és használva a nála lévő elemet megvizsgálta a kódzárat. A kijutás a három világító gomb megnyomási sorrendjének a próbálgatásán alapult. Már csak a földön nyíló ajtó volt hátra, s beléphetett a börtönbe.

A térkép megszerzése és a tábla felvétele után a kávézó végéből végigpróbálgatta az összes ajtót, a talált tárgyak: még két tábla (egyik egy zuhanyzóban, másik egy-egy cellájában), és egy viasz baba. Miután megtalálta mindhárom táblát, a hatalmas szoba közepén behelyezte azokat az akasztófa aljába. Halálordítás, s a kijáratnál egy lópatkó várta a kilincsen. A börtön nyugati részén egy öngyújtó akadt a kezébe, majd egy karabélyra lelt. Miután itt mindent látott, elérkezett a csapóajtó felnyitásának ideje. Ehhez a viaszbabára, az öngyújtóra és a patkóra volt szüksége Jamesnek. Az ajtó után számos lyukon át kellett esnie, míg végre eljutott a liftig, mely meghatározhatatlanul mélyre vitte fáradt utasát.

"Talán egy labirintus volt..." – gondolta miután átjutott rajta. Azért nem volt ez olyan veszélyes. Az elején nyilvánvaló, hogy kell keresnie egy drótvágót a továbbjutáshoz, amit meg is talált, bár előtte kisebb fejtörést okozott neki egy forgatható kocka, oldalán arcokat formázó vésetekkel. Addig forgatta, míg elérhetővé nem vált a hátsó ajtó. Oh, egy ismerős! A párbeszéd után vissza, az elektromos panel mellett ott a drótvágó, ezzel már át lehet jutni a bedrótozott ajtónyíláson. Lemászott a létrán, majd még bolyongott egy kicsit mire az akasztott emberek szobájához nem ért. Elolvasva mindegyik bűnét, a folyosó végi szobában egyszerű volt a feladat: kiválasztani közülük azt, aki nem érdemelte meg eme halált: easy - kidnapper, normal - arsonist, hard - counterfeiter, extrahard - thief. Visszament, és a hálás fickó helyén megtalálta a kijárat kulcsát. A létrán lemenve megtalálta a fehér ajtót, benyitott és megdöbbent. Szegény, szegény James. Mikor elhagyta a helyet, kiment a bár kinyitott ajtaján, és gyalogolt a temetőig. Újra lefele vitt az út, és meglepő módon a kikötőnél találta magát. Elkötötte az egyetlen csónakot és elkezdett a távoli fénypont irányába evezni.

Végre elért a LakeSide Hotel csendes épületéhez. Mielőtt bement volna, zsebre rakta a zenedobozt a szökőkútnál. Bent rögtön kezébe akadt a hotel térképe, a cél a 312-es szoba. Lépteit a LakeShore étterem felé vette, és bent talált is egy kulcsot, majd az előcsarnokban a recepciós szobában a 312-esét is meglelte. Felmenve a lépcsőn a ruhatárban talált egy csomagot, amihez pont jó volt az étteremben talált kulcs. A 204-es kulccsal a szobába jutva a liftkulcs is meglett, következett a szürke szoba a lift (E) mögött a második emeleten. Azonban a lift nem indult el túlsúlyt jelezve, így ki kellett MINDENT raknia a zsebeiből a mellette levő szekrénybe, hogy használni tudja. Csak az első szintet tudta kiválasztani, de rögtön kiszállás után hozzájutott az aktuális térképhez is. Talált egy újabb zenedobozt is (Pantry), az irodában pedig egy videokazettát és egy konzervnyitót szerzett. A lépcsőn lejutott az alagsorba, pontosabban a bojler szobába egy kulcs miatt. A konyhában a nyitóval hozzájutott a dobozban rejtőző villanykörtéhez, s ezt becsavarva a bárban a lámpába, így már elég fény volt kinyitni az ajtót. A lift közelében talált egy kis festékoldót, majd felment a másodikra a szekrényben hagyott dolgaiért. A festékoldóval kitűnően láthatóvá vált a 205-ös szobában a táska kódja a fényképen (ami eddig át volt satírozva), a táskából előkerült harmadik zenedobozzal pedig megoldódott a hallban álló nagy zenegép rejtélye. Az előkerült kulccsal remegő kézzel nyitott be a 312-esbe a harmadik emeleten. Az emlékek felidézése után megnézte a videokazettát a videón, s nem volt más dolga itt többé.

Kint kissé megváltozott a világ. Lement a lépcsőn, be a 205-ösbe, (meghallgathatta volna a szalagot az olvasóban, ha az "In Water" befejezést akarja), innen pedig a panel használatával az alagsorba jutott. A báron keresztülmenve egy zavaró jelenet, és irány a biztonsági iroda, majd tovább. Itt két Piramisfej mutat be neki áldozatot, de csúf végük lett hamar. A kezükből kiszedett két tojást az ajtókba rakva és egyik ajtót kinyitva megtalálta azt akit keresett...

Itt a vége, legalábbis az egyik típusú. A továbbiak elérése:

"Water" vég:
Kést megvizsgálni a játék elején az apartmanban és az egyes részek elején.
Naplót elolvasni a korházban.
Meghallgatni a szalagot a hotel olvasótermében a videózás után.

"Leave" vég:
Bántalmazni Maria-t néhányszor, nekifutva vagy a rúddal.
Próbálkozzunk nála, menjünk egyből az S3-ba a kórházban.
Ne engedjük hozzánk beszélni, kerüljük el.
Olvassuk el Mary levelét és nézzük meg a fotóját.
Az utolsó csata előtt hallgassuk végig a beszédet a folyosón.

"Maria" vég:
Legyünk Maria-val minél gyakrabban.
Mindig hallgassuk végig amit mond.
Ne bántsuk vagy engedjük, hogy más bántsa.
Ne olvassuk el Mary levelét és a képét se nézzük meg.
Ne hallgassuk végig a beszédet az utolsó csata előtt.

"Rebirth" vég:
Meg kell szereznünk az alábbi négy tárgyat (újrajátszással):
White Chrism: Wood Side Apartment, 105-ös szoba, konyhában.
Lost Memories Book,: Texxon üzemanyag-állomás, újság automata.
Obsidian Goblet: Silent Hill Historical Society, a törött táskában, a hosszú folyosóra vezető lyuk előtt.
Crimson Ceremony Book: másik Hotel, olvasószoba, szalag mögött.

"Dog" vég:
Legalább háromszor kell normál endingeket megcsinálni (kivéve a Rebirth-et), és megtalálhatjuk a Dog kulcsot (a kutyaházban, nyugati oldala a Jack's Inn-nek.), amivel kinyitható az Observatory Room a "másik világ" hoteljében.

Dzson

EZ VALA AGE OF EMPRES SEGÍTŐ MELLÉKLET GYANÁNT KELT ÍRÁS

Íródott azon lelkes hadvezérek pedig, kik az random map szerinti csatározásokat kedvelik, hol válogathatnak minden lehetséges nemzetből. Nos, miután az nemzetet kiválasztották, a térképen jelentkező színezetét és szövetségesként való számozatát is felülbírálhatják akaratuk szerint valóan. Hogy megismerjék új nemzetük felkészültségét, az lent való technológiai fán nyomon követhetik minden épületük s azok belsejében képezhető dolgok láncolatát az adott kor lehetőségei szerint valóan. Az említve volt segítség itt is jelen van, s ennyi tudományt még püspökünk könyvtárában sem találnak, bizton állítom. Nem is férnek el egy pergamen tekercsen, az egérnek mutató jelét kívül mozdítva az pergamen széle felé láthatóvá válik minden, vagy pediglen lenyomják vala az "screen scroll" elnevezésű, Kockát ábrázoló gombocskát mozgatás közben. A kék festés az egységeket, a piros az épületeket, mígpediglen a zöld a masinériák és egyéb technológiai újításokat jelöli meg. Ha az festés színe sötét vala egy képecskén, a választott nép azt nem tudja használni, ezért bíz csak a világos színezetűekre való figyelmezni. Ha az emlegetett helpet a nemzetség nevén vagy a táblán alkalmazzuk, figyelemmel olvashatjuk a nemzet harcok szerinti leírását, különbségeit más nemzetekkel, különleges egységét és csapati előnyét. Példa szerint a Britonok támadó lelkületű civilizáció, fele mennyiségű fa szükségeltetik a városháza felépítéséhez, gyalogsági íjászaik 1-1 pontocskával messzebb lőhetnek korszak lépésekkor, pásztoraik negyed annyival gyorsabbak a munkában mint az általánosan lefektetve lett az vala írásokban, és csakis ők rendelkeznek hosszúíjas íjászokkal. A Kínaiak különlegessége a Chu Ko Nu íjászok, a Japánoknál a hírhedt szamurájok vannak, a Perzsák harci elefántjaival kevesen mernek szembeszállni hasonlóképpen a török janicsár csapatokhoz. Viszont a Tetuonoknak nevezett germánok inkább védekezők, papjaik messzebbre képesek eljuttatni gyógyító imádságaikat, tornyaikban több egység találhat menedéket támadás esetén és hatásosabban is lövik ki nyilaikat a gonosz ellenségre, akár a torony tövéhez is, és ennivalót biztosító farmjaik harmadannyiba kerülnek. Ezen tudományok észbevétele után már csupán a harcok nehézségének mértékét, a hadurak számát, a harctér világának térképét, az alap korszakot (ahonnan vala indul a fejlődés), s azt kellendő beállítani hogy mi szerint essék elbírálás alá a győzelem. A harctér világának térképéről még megemlíteném mellékesen annak méretét, a kezdeti felkészültséget erőknek forrása szerint, s hogy vala a hadúr mit lásson rajta (lehet az egész felderített, sőt mi több mindent láthat rajta ki nem kíván osztozni a felfedezés és meglepetés okozta élvezetekben). Természetesen a harc állását bármikor feljegyeztethetjük Save íródeákkal a kis fekete lapocskára a masinériánkban, és onnan le is olvashatjuk tetszésünk szerint. S íme elérkezett ama mágikus kép, min láthatóvá válik minden mi a törpe világban történésre kerül, s ahonnan parancsainkat tudathatjuk birodalmunkban. Mint azt a szemfülesebbek észre is vevék, a kép három részből áll vala. A fentin látható minden, mit munkásaink begyűjtenek, sorrend szerint fa, étel, arany és kő. A sor végén embereink száma, s hogy az ellátmány még mennyinek lehet elegendő. Egy kis ablakban kerül kijelzésre az adott kor, valamint például ha az ellennel harcolnak embereink, az aztat követő menü nevű csodában pedig mindenféle parancsolatokat tehetünk, visszanézegethetőek a legutóbbi üzenetek, és mindemellett diplomáciai lépésekre szánhatjuk el magunkat. Na ez igen lényeges momentum, mivel kezdeményezhetünk szövetségeket, illetve kölcsönös megnemtámadási szerződésekhez hasonlatos "neutral" állapotokat. De fel is rúghatjuk ezeket az vala "enemy" állapotnak bejelölésével. A szövetségek lényege a közös győzelemben (allied victory – bármely szövetséges megnyerheti a végső csatát) és a kereskedelemben válik nyilvánvalóvá. A középen látható mozgalmas képen maga a játéknak tere vizsgálható, valamint az okos üzenetek, segítségek Számos egységünk lehet, miknek parancsolgathatunk: földet túró műveletlen parasztok, katonák és akár tudós papok is tehetnek valamit a győzelem érdekében. Hogy megtudják akaratunkat, a bal alsó nagy parancs ablaknak nevezett eszközön kell manipulálnunk. Akár egynek, akár egy kijelölt nagyobb csapatnak is megmondhatjuk, mi is a tennivaló. Kijelölhetünk vegyes összetételű csapatok bekeretezésén túl típusokat is ám! Harci alakulatoknak a formációt és az általános, támadáskor való reagálást is parancsba adhatunk, minek utána agresszívan, védekezően, sehogy sem vagy saját döntésük alapján viselkednek ha rájuk tör az ellen. Itt láthatják a "Garrison" lehetőséget is, uraim (s tapasztalom beszédem finomult, így átlépve egy korszakot). Ennek jelentősége támadás esetén válik nyilvánvalóvá, mégpedig egységeink begyűlnek egy – egy erre alkalmas épületbe (parasztjaink a városházába mindenhonnan, ha megkongatjuk a vészharangot), s mint említve volt onnan nyilaznak a támadókra. Lent középütt a kijelölt egyénről, épületről jelennek meg csodás információk, úgymint név, támadási erő, páncélzat és a támadásának hatósugara. Jobb oldalon a legutolsó bemutatni érdemes mező a mini-térkép. Nagyon hasznos, ha lógós és henyélő falusiakat (idle villager) vagy katonákat szeretnénk felkutatni. Másik hasznos használata azon lehetőség előhívása (grouping), minek utána számozott egységeket kijelölvén azokra számuk szerint is hivatkozást tehetünk – szerény személyem szerint azonban erre jobb az USB írótábla. Elvégezhetjük még rövid, gyors parancsok megadását is a "shortcut" név alatt. Most pedig lássák az általam fontosnak tartott ismeretek egybegyűjtését:

Összes épületre jellemző dolog a megsemmisítés (koponya), amivel például ha betelítettük az építési limitet, lerombolhatunk pár bányát vagy fatelepet. Olyan épületeknél pedig amik egységeket termelnek, egy fehér zászlóval jelölhetjük ki azt a pontot, ahova majd az onnan származó újabb egységek felsorakoznak.

GAZDASÁGI ÉPÜLETEK

Town Center
A városközpont az, ami a neve: népünk városainak közepe.
Új falusi munkásember, fa, kaja, arany és kő begyűjtés kezdetben, új korszakba lépés (Feudal Age, Castle Age, Imperial Age – lásd Technology Tree), falusiakat és házakat érintő fejlesztések, vészharang megkondításával falusiak begyűjtése védekezni.

House
Lakóház. Csak annyi egységünk lehet, amennyit a házaink engednek (felső ikonsor utolsó eleme, villog ha kevés a ház).

Mill
A malom közelében létrehozott veteményesek (Farm) állandó és gyors élelem forrást biztosítanak. A malom szükséges még a piac (Marekt) létrehozásához is.

Farm
Még annyit kell tudni róla, hogy nem téríthető át ellenséges szerzetes (Monk) által, viszont ellenséges farmon is lehet aratni ha az el van hagyva. A hozam növelhető Horse Collar, Heavy Plow, és Crop Rotation fejlesztésekkel.

Mining Camp, Lumber Camp
Arany és kő, illetve fa begyűjtésére szolgál. Azon kívül, hogy közvetlenül a nyersanyagforrás mellé rakhatóak, növelhető velük a kitermelés hatékonysága is.

Dock
Meglepő módon vízi járművek építését és fejlesztését szolgálja. Kereskedelemre is használható kereskedőhajó vízrebocsájtásával.

Fish Trap
Halcsapda, halászhajóval építendő megújítható élelemforrás a feudális kortól.

Market
A piac megépítése után vásárolhatunk és eladhatunk nyersanyagokat és kaját (csökkenő ill. növekvő árfolyamokkal), valamint szövetséget kötve valamely játékossal (akár gépivel is) kereskedhetünk a Trade Cart(ok) elküldésével a szövetséges piacára (állandó bevétel kocsinként, pl. 20 arany). Kereskedelmi fejlesztések is végezhetőek.

Blacksmith
Kovácsműhely. Támadási értékek erősítése, új páncélzatok, a Siege Workshop előfeltétele.

Monastery
A kolostorban képezhetőek szerzeteseink, kik haszna a gyógyítás elsősorban, de használhatóak bizonyos megkötésekkel ellenséges népek és épületek áttérítésére is hozzánk. Ha ereklyét (Relics) találunk, szerzetes viheti azt a kolostor épületébe (állandó arany utánpótlást biztosít).

University
Az egyetemen fejleszthetőek épületek, tornyok, falak és nyílfegyverek tulajdonságai. Megemlítem a Murder Holes-t, amivel tornyaink és kastélyaink azon hátránya küszöbölhető ki, miszerint közvetlenül a tövükben lévő egységeket képtelenek támadni.

Wonder
Civilizációnk csodáit hivatott bemutatni.

KATONAI ÉPÍTMÉNYEINK

Barracks
A barakkokban képezhetőek és fejleszthetőek gyalogsági (infantry) csapataink. Az Archery Range és Stable előfeltétele.

Stable
Az istálló a lovasság (cavalry) otthona és fejlesztési bázisa.

Archery Range
Íjászainkat kapjuk innen

Castle
Pénz- és időigényes vállalkozás, de a legerősebb védelmi épület. Fontos dolog, hogy itt képezhetőek a civilizációk adott különleges egységei (unique unit) is, valamint a legtutibb ostromgép, a Trebuchet. Más katonai jellegű fejlesztések is itt eszközölhetőek. 20 egységet képes befogadni (garrison).

Siege Workshop
Ostromgépek előállítására szakosodott épület.

Gate
A kapukkal biztosítandó egységeink ki - bejárása, ha körbeépítettük telepünket fallal.

Palisade Wall, Stone Wall, Fortified Wall
Védőfalakat emelhetünk bárhova fából vagy kőből. A Fortified Wall (ostromgép nélkül kissé nehéz rajta átjutni) a Stone Wall-ból fejleszthető az egyetemen.

Outpost
Egyszerű megfigyelőtorony. Észlelési távolságát a Town Center-ben növelhetjük.

Watch Tower, Guard Tower, Keep
Védekezésre képes őrtornyok. Kezdetben csak az első elérhető, a másik kettő az egyetemen fejlesztendő ebből.

Bombard Tower
A legerősebb torony, építéséhez a Chemistry szükséges az egyetemen.

GYALOGSÁGI EGYSÉGEK

Militia
A legegyszerűbb gyalogság.
Erős vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Man-at-Arms
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Long Swordsman
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Two-Handed Swordsman
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Champion
A legerősebb infantry unit.
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Spearman
Erős: vs. skirmishers, Stable units
Gyenge: vs. swordsmen, archers, scorpions, mangonels

Pikeman
Erős: vs. skirmishers, Stable units
Gyenge: vs. swordsmen, archers, scorpions, mangonels

Berserk & Elite Berserk
Viking unique unit, lassan gyógyulnak maguktól is. itself.
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

Huskarl & Elite Huskarl
Gothic unique unit, különleges pierce (nyíl elleni) páncéllal látszólag immunisak a nyilakra.
Erős: vs. archers
Gyenge: vs. swordsmen

Samurai & Elite Samurai
Japanese unique unit gyors támadással
Erős: vs. infantry, unique units
Gyenge: vs. archers

Teutonic Knight & Elite Teutonic Knight
Teutonic unique unit, erős páncélú, lassú de szívós egységek.
Erős: vs. swordsmen, skirmishers, Stable units
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Monks

Throwing Axeman & Elite Throwing Axeman
Frank unique unit, távolról is támad
Erős: vs. Barracks units, skirmishers
Gyenge: vs. archers

Woad Raider & Elite Woad Raider
Celtic unique unit különleges gyorsasággal.
Erős: vs. skirmishers, camels, Light Cavalry
Gyenge: vs. archers, scorpions, cavalry archers, mangonels, Cataphracts

ÍJÁSZOK

Archer
Gyors, de sebezhető ember ember elleni küzdelemben.
Erős: vs. Barracks units, cavalry archers, Monks, Teutonic Knights, War **Elephants**
Gyenge: vs. skirmishers, knights, mangonels, Woad Raiders, Huskarls

Crossbowman
Erős: vs. Barracks units, cavalry archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants
Gyenge: vs. skirmishers, knights, mangonels, Woad Raiders, Huskarls

Arbalest
Erős: vs. Barracks units, cavalry archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants
Gyenge: vs. skirmishers, knights, mangonels, Woad Raiders, Huskarls

Skirmisher, Elite Skirmisher
Jobban páncélozott egység.
Erős: vs. archers, Monks, cavalry archers
Gyenge: vs. Barracks units, mangonels

Cavalry Archer, Heavy Cavalry Archer
Erős: vs. swordsmen, Monks, Teutonic Knights, War Elephants
Gyenge: vs. archers, skirmishers, Light Cavalry

Hand Cannoneer
Közeli támadásra hatásos.
Erős: vs. Barracks units, Monks, Teutonic Knights
Gyenge: vs. archers, mangonels

Chu Ko Nu & Elite Chu Ko Nu
Chinese unique unit, a legjobb íjász egység.
Erős: vs. Barracks units, cavalry archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants
Gyenge: vs. skirmishers, knights, mangonels, Woad Raiders, Huskarls

Janissary & Elite Janissary
Turk unique unit, kézifegyveresek.
Erős: vs. Barracks units, Monks, Teutonic Knights
Gyenge: vs. archers, mangonels

Longbowman & Elite Longbowman
Briton unique unit, hosszú távra kiválóak.
Erős: vs. Barracks units, cavalry archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants
Gyenge: vs. skirmishers, knights, mangonels, Woad Raiders, Huskarls

Mangudai & Elite Mangudai
Mongol unique unit, ostromgépek ellen különösen hatásosak.
Erős: vs. swordsmen, Monks, Teutonic Knights, War Elephants, siege weapons
Gyenge: vs. archers, skirmishers, Light Cavalry

LOVASSÁG

Scout Cavalry
Erős: vs. archers, mangonels, cavalry archers, Bombard Cannons, Monks
Gyenge: vs. Pikemen, knights, camels

Light Cavalry
Erős: vs. archers, mangonels, cavalry archers, Bombard Cannons, Monks
Gyenge: vs. Pikemen, knights, camels

Knight
Erős és gyors.
Erős: vs. archers
Gyenge: vs. Pikemen, camels, Mamelukes

Cavalier
Erős: vs. archers
Gyenge: vs. Pikemen, camels, Mamelukes

Paladin
Erős: vs. archers
Gyenge: vs. Pikemen, camels, Mamelukes

Camel, Heavy Camel
Különösen jó lovasított egységek ellen.
Erős: vs. knights, Cataphracts
Gyenge: vs. infantry, archers

Cataphract & Elite Cataphract
Byzantine unique unit. Gyalogság ellen a legjobb.
Erős: vs. swordsmen, archers
Gyenge: vs. knights, camels

Mameluke & Elite Mameluke
Saracen unique unit.
Erős: vs. Barracks units, Monks, Teutonic Knights
Gyenge: vs. archers, mangonels

War Elephant & Elite War Elephant
Persian unique unit, lassú de nagyon erős és több egységre egyszerre ható támadással rendelkezik.
Erős: vs. swordsmen, archers
Gyenge: vs. Pikemen, camels, Monks, Mamelukes

OSTROMGÉPEK

Scorpion & Heavy Scorpion
Különösen hatékony ha tömegbe lövünk vele, minden lövedékkel érintkező egység sebződik.
Erős: vs. Barracks units, archers, Monks
Gyenge: vs. Stable units, Woad Raiders

Bombard Cannon
Épület romboló fegyver.
Erős: vs. Barracks units, archers, skirmishers, Monks
Gyenge: vs. Stable units, Woad Raiders

Battering Ram, Capped Ram, Siege Ram
4-5 darab Battering már igen hamar porbadönt még egy kastélyt is. Nagyon jól bírja a nyílzáport, hátránya hogy csak közvetlen közelről képes pusztítani..
Erős: vs. archers, cavalry archers
Gyenge: vs. Barracks units, Stable units

Mangonel, Onager, Siege Onager
Kerekes szerkezet kistömegű dolgok ellen, a Siege Onager át tud menni sűrű erdőn is.
Erős: vs. Barracks units, archers
Gyenge: vs. Stable units, Woad Raiders

Trebuchet
Nagytávolságú és erős eszköz, összecsomagolva jár, kicsomagolva harcképes. Erdőkön ez is át tud menni.
Erős: vs. archers, skirmishers
Gyenge: vs. swordsmen, Stable units, Mangudai, Woad Raiders

HAJÓK

Fishing Ship
Halászhajó (élelem), ott ahol a halak kiugrálnak a vízből vagy halcsapdánál.

Trade Cog
Ugyanaz mint a földi Trade Cart, a szövetséges dokkját kell neki kijelölni.

Fire Ship & Fast Fire Ship
Csatahajók.
Erős: vs. galleys, Longboats
Gyenge: vs. demolition ships

Cannon Galleon & Elite Cannon Galleon
Gyenge: vs. galleys, fire ships, demolition ships

Transport Ship
Vízi csapatszállító.

Demolition Ship & Heavy Demolition Ship
Öngyilkos robbantóhajók.

Galley, War Galley
Erős: vs. demolition ships, cannon galleons
Gyenge: vs. fire ships, Bombard Cannons

Galleon
Erős: vs. demolition ships, cannon galleons
Gyenge: vs. fire ships, Bombard Cannons

Longboat & Elite Longboat
Viking unique unit.
Erős: vs. demolition ships, cannon galleons
Gyenge: vs. fire ships, Bombard Cannons

EGYÉB EGYSÉGEK

Villager
Univerzális munkás, épít, betakarít, javít épületet és eszközt (pl. ostromgépeket, hajókat), házba húzódva védekezik is.

Relic
Szent dolog, a kolostorba bevive pénzszerzési forrás.

Monk
Lassú és gyenge, ereje a hitben mutatkozik meg gyógyítás és áttérítés képében.
Erős: vs. Teutonic Knights, War Elephants

Trade Cart
Már erről is volt szó a piac kapcsán.

TECHNOLÓGIÁK

Town Watch, Town Patrol
Az épületekből hamarabb meglátni a közeledő ellenséget.

Masonry, Architekture
Erősebb épületek.

Treadmill Crane
Parasztjaink gyorsabban építenek.

Hoardings
Erősebb kastélyok.

Loom
Jobban védett parasztok.

Wheelbarrow, Hand Cart
Többet és gyorsabban gyűjtenek be munkásaink.

Gold Mining, Gold Shaft Mining, Stone Mining, Stone Shaft Mining
Bányászatok gyorsítása.

Double-Bit Axe, Bow Saw, Two-Man Saw
Favágás begyorsítása.

Horse Collar, Heavy Plow, Crop Rotation
A vetemény (Farm) hozamát növeli.

Coinage, Banking
Csökkenti, illetve megszünteti a kereskedelmi többlet kiadásokat a szövetségessel.

Guilds
Csökkenti az eladási és vételi többletkiadásokat a piacon (kaja és nyersanyagok).

Cartography
Kölcsönösen látni a szövetségesek térképen felfedezett területeit.

Conscription
Csökkenti a hadi egységek képzési idejét.

Sappers
A parasztok hatékonyabban támadhatnak épületeket.

Spies (Treason)
Kémkedés, látni lehet az ellenség területeit vagy akár egységeit is.

Tracking
A gyalogosok messzebről észreveszik az ellent.

Squires
Gyorsabb gyalogosok.

Scale Mail Armor, Chain Mail Armor, Plate Mail Armor
Gyalogsági páncél erősítés.

Forging, Iron Casting, Blast Furnace
Gyalogság támadási erő növelése.

Fletching, Bodkin Arrow, Bracer
Támadási erő és táv növelés: Sorpions, Archery Range units, towers, Town Center,
Castle, és ships (kivéve ágyúsok).

Padded Archer Armor, Leather Archer Armor, Ring Archer Armor
Az íjász egységek páncélzatát javítja.

Chemistry
A nem puskaport használó nyílfegyverek erejét növeli.

Ballistics
Pontosság növelése: scorpions, archers, galleys, és mozgó célpont ellen tornyoknál.

Murder Holes
Megszünteti a minimális távolságot tornyoknál és kastélynál (addig nem tudnak a tövüknél álló egységek ellen védekezni).

Heated Shot
Hatékonyabbak lesznek a tornyok hajók ellen.

Siege Engineers
Ostromgépek erőnövelése épületek ellen.

Husbandry
Lovasság sebességének a növelése.

Scale Barding Armor, Chain Barding Armor, Plate Barding Armor
Lovassági páncél megerősítése.

Fervor
Gyorsabb szerzetesek

Sanctity
Erősebb szerzetesek (HP).

Redemption
A szerzetesek ellenséges épületeket és ostromgépeket is át tudnak téríteni, kivéve: Town Center, Castle, Monastery, Farm, Fish Trap, wall, tower, Gate, és Wonder).

Atonement
Ellenséges szerzetesek áttérítése.

Illumination
Gyorsabb ima az áttérítésért.

Faith
Egységeink nehezebben lesznek áttéríthetők.

Block Printing
Távolabbról tudnak szerzeteseint áttéríteni.

Careening
Erősebb hajópáncél és több szállítható egység a szállítóhajóban.

Dry Dock
Gyorsabb hajók és több szállítható egység a szállítóhajóban.

Shipwright
Kevesebb fa szükséges a hajóépítéshez.

Sir Dzson Wallace

HEADHUNTER - SEGÍTSÉG A VÉGIGJÁTSZÁSHOZ

A laborból kiszabadulva egy hatalmas folyósón találjuk magunkat. Ezen kell majd végigjutnunk, egészen az ajtóig. Rögtön az elején használnunk kell a guggolást és a vetődést, nem véletlenül vannak ottfelejtve azok a dobozok meg falbevágások. Néha előugrik egy őr, nyírjuk ki és ússzuk meg minél kisebb energia veszteséggel. A végén már komoly sugárzás is ér minket, ami folyamatosan szívja le az energiánkat. Ha nem sietünk, bizony hamar itt rohadhatunk el. Mikor eljutunk az ajtóig, menjünk ki és máris kipróbálhatjuk legújabb játékszerünket a motort, csak előbb elszórakozunk egy kicsit Angela lakásában. Nem kell rosszra gondolni, mert mi csak a hölgy csodás palotájában fogunk körbenézni, az ágyában nem Természetesen nem betörés lesz, hiszen ő hívott meg minket magához. Érezzük magunkat otthon. Addig úgysem enged elmenni minket, míg meg nem vizsgáltunk minden lényegesebb tárgyat. Nézzük meg a képet a falon, a tűzhelyet, az asztalt, a bárpulton lévő cuccokat. Mikor megkapjuk a kulcsot, már távozhatunk is. Irány ki a szobából és be a liftbe. Az alagsorban áll a motorunk, pattanjunk fel és gázt neki. Végre kipróbálhatjuk a száguldást, vezessünk a North District-be. Ha lehet minél gyorsabban menjünk, mert azért pontokat kapunk és nekünk most pont 250 pontra van szükségünk, pont. Próbáljunk már most leszokni arról, hogy nekimegyünk a falnak, mert ezért később egy halom bonuszt veszthetünk. Nézzük a térképet (ami egyébként lófarkat se ér), viszont arra jó, hogy a helyes irányokkal tisztában legyünk. Keressük meg a LEILA irodát, persze csak azután, ha megvan a 250 pontocska. Elég nehéz megtalálni az irodát, egy híd alatt van és narancssárgán villog. Le kell majd hajtanunk a híd alá, és egy kis vacak sarki épületet keresni. Álljunk meg a narancssárgán vibráló részen és szálljunk le a motorról, majd menjünk be az irodába. Addig nem tudunk továbbhaladni a történetben, míg meg nem szerezzük a C kategóriás jogsit. Menjünk be a VR terminálba, szálljunk be és csináljuk végig a négy egyre nehezedő küldetést. Ha ez megvan, odamehetünk a szekrényünkhöz és kivehetjük a nekünk járó fegyvereket meg cuccokat (jelen esetben a C szekrényből). Greywolfról eddig is hallottunk már az intróban, de most valószínűleg találkozunk is vele. Ideje ellátogatnunk a benzinkúthoz és kinyírni egy pár rosszfiút. Pattanás fel a motorra és irány a térképen megjelölt két hely közül az egyik. Sajnos nem derül ki a térképből, hogy melyik lehet az. Biztos rossz felé mennénk elsőre, ezért menjünk másikhoz, mint amelyikhez szerettünk volna. Na mindegy találjuk meg, nem lehetetlen. Az első húzós rész következik, ahol ha nem vigyázzunk máris kinyírhatnak. Különösen ügyeljünk arra, hogy ha közelről találnak el, szinte azonnal kinyiffanunk. Az épület végében két punk tart lőgyakorlatot, miközben épp egy információt égetnek el a kocsiban. Menjünk el jobbra és vegyük fel a gránátokat a dobozok mögül. Az épület körül járkál néhány őr, úgyhogy ha túl nagy zajt csapunk, mindet magunkra uszítjuk. Csináljuk ki a két hátul ökörködő idiótát, dobjunk el üres töltényt, hogy elcsaljuk őket a helyükről és akkor simán végezhetünk velük csendben. Az épület mögött találunk egy kocsi akkumulátort és gránátot, továbbá láthatjuk, amint szénné ég a kocsiban ülő informátorunk. Kíváncsiak vagyunk, van e nála valami, ezért el kéne oltani a tüzet. Menjünk vissza a bejárathoz és menjünk be. A hátsó ajtó a szerelőműhelybe vezet. Menünk be, de ne csapjunk zajt, mert ott tanyázik egy újabb gonosztevő. Amíg nem figyelt fel ránk, könnyedén megölhetjük hátba lövéssel, vagy kitekerhetjük a nyakát. A nyakkitekerést bárkin alkalmazhatjuk, aki háttal áll és nem vett észre minket (ez a legcsendesebb módja a gyilkolásnak). Keressük meg az oszlopon található kapcsolót és eresszük le a kocsit, melynek a tetején egy poroltó van. Igen ám, de a lift megakad, mert elég egy vezeték. Menjünk a falon található nyíláshoz és tegyük bele az akkut. Kiemeljük a motort a helyéről, és alatta találunk egy érmét. Vegyük fel, majd eresszük vissza a motort. Most már újra hozzáférünk a fémszekrényhez, ami később még jól jön. Mikor kimegyünk észrevesszük, hogy erősítés érkezett, pár újabb punk személyében. Ha igazán jót akarunk mulatni, lőjünk a motorjaik mellett lévő benzinkútba, így felrobban az egész csürhe. Ha ez mégse jön össze, csak szimplán nyírjuk ki őket. Az épület mögött található autómosóba dobjuk bele a pénzt amit találtunk. Vigyázzunk, mert amint bedobtuk, kinyílik a kapu és ott bizony rabló gonosz bácsik lapulnak. Nyírjunk ki mindenkit, majd menjünk be. Találunk gránátot, meg egy szobát egy kis asztallal, meg egy kulccsal. Vegyük fel, nyissuk ki az eddig zárva lévő ajtót és menjünk vissza a garázsba. A megszerzett kulcs segítségével vegyük ki a drótdarabkát a szekrényből és a kis szobában (ahol a kiégett drótok vannak a falban) helyezzük be az új madzagot. A lift végre működésbe jön és leereszkedik a kocsi. Irány ismét a garázs és vegyük fel a kocsiban lévő poroltót. A kinti lángoló roncsot oltsuk el vele, majd nyissuk ki az ajtót. Az informátorunk kidől belőle, viszont tart a kezében egy rudat. Vegyük el tőle, ha kell erőszakkal, majd menjünk a ház oldalában lévő bedeszkázott ajtóhoz és feszítsük le a veszítő vasrúd segítségével. Belépve beszélhetünk a másik informátorunkkal is, bár ő elég szótlan lesz, mert meghalt és egy vértócsában ücsörög. Vegyük el tőle az Amco kártyát. Kilépve innen megjelenik Grey Wolf és majdnem végez velünk, de szerencsére mégsem. Kövessük motorunkkal az Amco gyárba (a másik hely, ami meg volt jelölve a térképen). Leszállva a motorról és belépve a gyár területére, menjünk jobbra. Itt lesz egy őr, tegyük, amit tennünk kell. Szedjük fel a gránátokat meg mindent, amit találunk. Van itt egy kis szekrény, amibe mágnes kulcs kell. Sajnos most nem tehetünk semmit, fussunk az udvar másik végébe. Itt is van egy ajtó, használjuk rajta az Amco kártyát és menünk be az épületbe. Grey Wolf valami megbeszélést tart a harmadik emeleten, a feladatunk az lesz, hogy meglátogassuk és bemutassunk neki egy jó nagyot. Ezt az akciót célszerű azzal kezdeni, hogy mindenkit kifingatunk, aki a földszinten van. A lift közelében találnunk kell egy walkie-talkiet meg egy kulcsot. Sajna az egyik lift beszorult, míg a másikhoz nincs elég delej. Menjünk ki a kis vasszekrényhez az udvarban és nyissuk ki a kulccsal amit találtunk. Kapcsoljuk vissza az áramot. Irány vissza az épületbe, most már felmehetünk a lifttel. Nem érdemes kiszállni a másodikon, mert most még úgysincs ott semmi érdekes számunkra. Menjünk fel a harmadikra és készüljünk fel egy szép kis vadászatra. A balra lévő első ajtó zárva van, ezért menjünk a jobb oldali ajtóba és ha találunk szedjünk fel egy aknát. Menjünk vissza a lifthez közeli folyosóba és közelítsük meg a nagy ajtót. Jack hangokra lesz figyelmes, valaki pofázik bent. Még mindig nem tudjuk rájuk törni az ajtót, ezért menjünk a szemben lévő szobába és az asztalról vegyük el a jegyzetet, meg az igazságszérumot. Amint kilépünk a szobából, kinyílik egy ajtó és kilép rajta egy ellenség. Csináljuk ki, majd menjünk be oda, ahonnan kijött. Találunk egy gránátot a balra lévő következő szobában. Menjünk be az ajtón, lesz ott egy ellenség, aki háttal áll, törjük ki a nyakát. Jobbról jön majd még egy bűnöző, legyünk vele is hasonlóan barátságosak. Menjünk végig a folyósón és be a tőlünk balra lévő ajtón. Még egy ajtó és látunk egy rekeszt ami eltakarja a posztert a falon. Álljunk hozzá közel és a Tomb Raiderben megszokott módon húzzuk el. A poszteren a következő felirat áll: "Wolfpack Rules Since 1993". Ezt jegyezzük meg, és menjük innen. Menjünk vissza a folyosóhoz és menjünk be a bal oldali szobába, ahol polcokat találunk. Húzzuk a polchoz a rekeszt és másszunk fel rá. Így már elérjük a kulcsot. Menjünk ki és irány a folyosó végén lévő szoba, ahol egy szekrényt és egy kis energiát is találunk. Nyissuk ki a szekrényt, találunk egy törött emblémát. Mikor kimegyünk innen, Grey Wolf próbálkozni fog elérni a haverjait a walkie-talkie-n (ami ugye már nálunk van). Választhatunk, hogy válaszolunk vagy sem. Mindegy mit választunk, Wolfi barátunk elég bizalmatlan, úgyhogy mindenképpen leküldi egy pár emberét, hogy nézzenek körül. Menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, amiről megállapítottuk mikor jöttünk,hogy zárva van. Nyissuk ki és menjünk be, de vigyázzunk, mert Wolfpack ember lesz benn, az egyik shotgunnal támad. Gránáttal könnyen kirobbanthatjuk őket. Menjünk át a tárgyalóba, ahol újra beszélhetünk Grey Wolfal rádión. Ideje kinyitni az ajtót, és megnézni mi lesz tovább. Igenám, de kódra van szükségünk, hogy bemehessünk a főmuftihoz. Emlékszünk még a poszterre? Üssük be a 1993-at és készüljünk fel lelkileg, mert jön egy boss. Nyírjuk ki a fickót, majd nézzünk szét a teremben, találunk itt egy üres Wolfpack emblémát és iratokat is. Rejtőzik még valahol egy ellenfél, akit a legjobb ha idehívunk az asztalon lévő gombbal. Ha már kevés energiánk van (ez elég valószínű), akkor érdemes letenni egy aknát az ajtóba és megvárni, míg a pasas besétál és felrobban. Látunk itt egy ajtót a teremben, amit nem tudunk kinyitni, viszont beleillik az embléma, amit találtunk. Nos, vegyük az irányt a lifthez és le a második szintre. Itt találunk egy vésőgépet és egy energiadobozt. Nézzük meg a törött emblémát, ami nálunk van (még korábban találtuk) és figyeljük meg a hátoldalán lévő jelzéseket. Utána tegyük a gépbe az üres emblémát és üssük be ugyan azt a mintát, amit a törötten láttunk, de értelemszerűen tükrözve, mivel csak a felét láttuk az eredetinek. Így a gép belevési a mintát az üres emblémába, ami így már ki fogja nyitni a tetőre vezető feljáró ajtaját. Vissza a harmadik emeletre és tegyük a nagyszobában lévő ajtózárba az új korongot. Most már felmehetünk és szétrúghatjuk Grey Wolf seggét. Egy igazi főellenség elleni küzdelem következik. Egy kis bújócska lesz, mert ha eltalál, bizony hamar megdöglünk. Próbáljunk mindig a fal mellett maradni és csak akkor bújni elő, ha lövünk. Továbbá a rohadék körbe mászkál, így nekünk is menni kell, különben elkap. Érdemes kihasználni, hogy elfut a hordók mellett, melyeket felrobbantva komoly sebet ejthetünk rajta. Ha leterítettük, elmond nekünk pár hasznos információt és útravalónak megmutatja merre van a fegyverraktár. Tankoljuk fel készleteinket és távozzunk. Elmegyünk Angelához, hogy elújságoljuk neki sikerünket, de a házat üresen találjunk, csak a falra van felfestve a végbosszú jele. Angelát elrabolták és komoly veszélyben van. Muszáj megtalálnunk és kimentenünk. Szerencsére a karóra amit adott nekünk jeladóként működik, így aránylag folyamatosan tudjuk fele tartani a kapcsolatot. Bemegyünk az utcai szennyvízcsatornába, ami bizony már teli van terroristákkal. Óvatosan lopakodjunk végig és intézzünk el mindenkit aki csak az utunkba áll. Keressük meg a létrát és másszunk fel a garázsba. Menjünk egyenesen balra és szedjük fel az aknát. Utána menjünk jobbra és csináljuk ki a kocsi mellett ácsorgó banditát. Ha akarjuk belelőhetünk a földön folyó benzintócsába is, ilyenkor a kocsival együtt repül az égbe a fickó, viszont idecsődítjük a haverjait. Célszerűbb hátulról kitekerni a nyakát. Lopakodjunk tovább és egy kocsi mögé bújva figyeljük meg a két ott dumáló katonát és amikor hátat fordítanak, eredjünk utánuk és ismét nyaktekercs. A térképen jobbra-lent találunk egy kocsit, ami mellet egy resonator gránát van. Most már felmehetünk a garázs második emeletére. A második emeleten, ha minden jól ment, nincs el lélek se most. Ha már fogyóban van a shotgun töltényünk, találunk utánpótlást az egyik oszlopnál. Mikor az egyik kocsi mellett elsétálunk, megszólal a riasztója és idecsődít két fegyveres őrt. Terítsük le őket a shotgunnal, majd menjünk ki a "stairs" jelzésű ajtón. Most választhatunk, hogy felmegyünk a lépcsőn vagy bemegyünk az itt található ajtón. A helyes út mindenképpen a felfelé, viszont ha benézünk a jobbra lévő ajtón egy csomó hasznos cucchoz juthatunk, persze ehhez ki kell nyírnunk egy pár őrt. Ide később is visszajöhetünk, úgyse bírnánk elhurcolni mindent. Menjünk fel a lépcsőn, így egyre közelebb kerülünk Angelához. Ezen a szinten most nem sok tenni valónk lesz, menjünk balra, majd át az első ajtón. Menjünk a szoba végébe és szemléljük meg a ventillátort. Nyissuk fel és másszunk be a csatornába. Menjünk balra és haladjunk végig. Itt egy animációnak kell kezdődnie. Menjünk vissza és a korábban még zárt Security szobába térjünk be. Vigyázzunk mert egy shotgunos bandita őrködik itt. Vegyük fel a security control card-ot és a dokumentumokat. Menjünk ki és ügyeljünk a két újonnan feltűnt terroristára, mert géppisztollyal hadonásznak. Húzzunk vissza a csatornába és intézzük el a circuit board-ot őrző pasast, majd használjuk az új szerzeményünket, a security control kártyát. Most vissza kell mennünk a garázsba, de ha innen megyünk fel, az összes ellenség újra a helyére kerül. Célszerű az utcáról megközelíteni a helyszínt, úgy nem kerülnek vissza a mocskok. Irány a securtity szoba és nyomjuk meg a gombot az asztalon, így a bevásárló részlegbe vezető ajtó ki fog nyílni. Menjünk a Shopping Area-ba és álljunk meg egy pillanatra. Egy terrorista fog elsétálni mellettünk, de nem vesz észre, mivel oldalra nem lát, csak előre. Mikor már háttal van, nyírjuk ki, majd végezzünk a szinten lévő többi gonosztevővel is. Ha kell találunk itt energia csomagokat is. Most menjünk a lifthez és látogassuk meg a második szintet. Itt is találunk ellenségeket, no meg egy szobát gránátokkal. Vizsgáljuk meg a liftaknát és mit találunk benne? Egy Angelát találunk benne. (Vizsgáljuk meg a tűzoltócsövet és húzzuk ki a csajt. Ezzel meg is volnánk. Most egy nagy menekülés következik, hiszen az épület falai teli vannak élesített bombákkal és most érkezett az ACN erősítés is. Úgyhogy mindent bele, ne hagyjátok magatokat!

Colonial Marine Tibi

METAL GEAR SOLID 2 VÉGIGJÁTSZÁS

NAPJAINKBAN...

“Snake, emlékszel a 2 évvel ezelőtt történtekre, amikor a terroristák felrobbantottak egy tankhajót 20 mérföldre Manhattan partjaitól, amely elsüllyedt? Nos, a helyszín fölé egy bázist építettek, melyet “Nagy kagylónak” hívnak. Az egész tulajdonképpen egy hatalmas tisztítóüzem, célja a tankhajó romjainak és mérgező olajszállítmányának eltakarítása. Hat órával ezelőtt terroristák szállták meg a bázist. Az értelmi szerző a hírhedt Dead Cell nevű, FOXHOUND szintű, különlegesen kiképzett ügynökökből álló brigád, de úgy tűnik orosz szabadcsapatok is csatlakoztak hozzájuk. Harminc billió dollárt kérnek. Fogva tartják az elnököt, James Johnsont is. Ha nem teljesítik a követelésüket, felrobbantják a “Nagy kagylót”. Az olaj szétterjed az öbölben és helyreállíthatatlan környezeti katasztrófát okoz. Két részből áll a feladatod: meg kell mentened az elnököt és a túszokat, ezenkívül lehetőség szerint likvidálnod kell a terroristákat, hogy megakadályozd a robbantást. Egy kommandós csapat tőled függetlenül már behatolt, ők is a helyzet megoldásán dolgoznak.”

Miután Snake úszva megérkezik a bázisra (ismerős kezdés), az ezredes felhívja. Snake jelenti neki, hogy egy nyílást talált a kagylót körülvevő víz alatti hálón, tehát valaki már betört a bázisra előtte. Az ezredes szerint ez lehetetlen. Közben az elnök kiszabadítására küldött Seal csapatok is landoltak a tetőn és megkezdték az akciót. Az ezredes javasolja, hogy a “Snake” kódnevet inkább “Raiden”-re kéne változtatni az akció alatt.

Kiderül tehát a nagy titok, hogy ebben a részben nem Snake a főszereplő, hanem Raiden. Ahogy megkaptad az irányítást fedezd fel a szobát, szedd össze a cuccokat a szekrényekből, kúszva az emelvény alól. (A bogarak nem bántanak.) A ketrecen belül van egy érdekes tárgy, egy borotva. Ezt úgy tudod felvenni, hogy átlendülsz a korláton, függeszkedve araszolsz, majd “belendülsz” a ketrecbe.

Miután Raiden kinyitotja a zsilipajtót érdekes látvány fogadja: egy őr épp a fejét fogva tápászkodik fel. Mi történt itt? A katona felszereléséből kideríti, hogy orosz csapatokról van szó – bizonyára Gurlukovich emberei! Mivel még nem hallott róla az ezredes elmondja, hogy Gurlukovich már a 4 évvel ezelőtti Shadow Moses-i buliban is benne volt. A következő terembe lépve Raiden megpillant valakit, aki épp leütötte a két őrt. Ismerős alak... Jelentei a látottakat, hogy valaki más is van itt rajta kívül.

A játék ezen részében mindig meg kell keresned a területek térképeit ahhoz, hogy működjön a radarod. Ezeket számítógépekből tudod letölteni, rendszerint mindig annak a pontnak a közelében, ahol behatolsz 1-1 új területre. Itt a gép a jobb felső sarokban van. Végezd el az azonosítást.

Ekkor derül ki, hogy Raiden korábbi barátnője, Rose is részt vesz a küldetésben, méghozzá mint analitikus. Bravó. Rögtön el is kezdi magánéleti problémáival zaklatni.

Rejtőzz el, amíg megérkezik a lift – siess, mert a katonák magukhoz térnek! A megfelelő pillanatban szaladj be a liftbe.

A terroristák a “Szabadság fiainak” hívják magukat, vezetőjük Solid Snake. Ezért kellett megváltoztatni a főhős nevét Raidenre. Snake eredetileg a Shadow Moses-i incidens hőse volt, de két évvel ezelőtt meghalt a tankhajót ért támadáskor. A mostani vezető tehát nem lehet az “igazi” Solid Snake.

Az ezredes elmondja, hogy a Seal csapatok a B és C épületeken landoltak. Az elnököt utoljára a B épületben látták. Az egész bázis két nagy központi magból áll, az Egyesből és a Kettesből, mindkettő köré 6 darab hatszögletű épületet állítottak, A-tól F-ig jelzik őket. Az építményeket hidak kötik össze.

Tehát az A épület tetején vagy, az Egyes magnál. Rögtön meg is ismerkedhetsz a madárszar tulajdonságaival, mert ha ráfutsz elvágódsz. Ezt ne felejtsd el! Innen kijutni a bal oldalon lehet, a bal felső sarokban a rácson van egy nyílás, ahová be tudsz kúszni. Menj be az ajtón és le a lépcsőn. A teremben egy őr, fojtsd meg, majd töltsd le a térképet. A szekrényeket nézd át. A bal felső sarokban levő ajtón menj ki, amely a B épületbe vezet.

Mielőtt Raiden a hídhoz ér felhívja az ezredes, de közben borzalmas dolog történik: hallja a rádión, ahogy a Seal csapatot csapdába csalják és lemészárolják.

A hídon függeszkedve juthatsz át. De ha mondjuk megfojtod az egyik palit, a másik nem vesz észre, ha elég messze vagy tőle. Ez a gyorsabb.

A B épületben vérfagyasztó látvány fogadja Raident: egy vámpír-szerű alak levadássza a Seal kommandósokat. Ő Vamp, a Dead Cellből. Már éppen őt is lenyomná, amikor megjelenik egy katona és megmenti. (Ismerős a pali?) Vamp őt is elkapja, de valami furcsát érez rajta, ezért nem bántja. Vamp közben egy hívást kap egy nőtől az elnökkel kapcsolatban és tovább áll.

A katona neve Pliskin, azt állítja, hogy a Seal Team tagja. (Nocsak, egy ismerős bogár szalad ki a ruhájából!) Raiden elmondja neki, hogy kiváló VR minősítést kapott, de ez az első tényleges bevetése. Pliskin felvilágosítja, hogy a Dead Cellt az előző elnök, George Sears alapította a terrorizmus megfékezésére, de egy napon érthetetlen őrjöngeni kezdtek és lemészároltak egy csomó embert – ezután feloszlatták őket. Már csak hárman vannak és csatlakoztak a Nagy kagyló elfoglalásához. Pliskin szerint az eredeti Solid Snake a tankhajón halt meg, egészen biztosan, hiszen a testét is megtalálták.

(Ha felvetted a borotvát, Raiden odaadja Pliskinnek!) Pliskin ad neked egy Socom pisztolyt, majd lepihen. (Verj rá egyet!) Térkép a lépcső mellett. Szedd össze a cuccokat és menj a C épület irányába. Közben Rose is felhív és tovább rongál a női marhaságaival.

A hídon megrázó közjáték: Raiden megismerkedik Fortune-nal, “Szerencse Kisasszonnyal”, a Dead Cell hölgytagjával. Látja, hogy nem lehet lelőni, elkerülik a lövedékek. Ez mintha nem tetszene a csajnak, láthatóan szomjazza a halált. Vamp is megjelenik, “királynőjének” szólítja a nőt, majd felkapja az ájult elnököt és angolosan távoznak.

Új feladatot kapsz, el kell távolítanod a terroristák által elhelyezett C4-es robbanóanyagokat. Ehhez segítséget a C épületben várakozó bombaszakértő nyújt majd. A hídon csali gránát, irány a C épület. A két WC helyiséget kutasd át. A női-ben a tükör fölött furcsa csomag...

Az ebédlőben Raiden megtalálja Peter Stillmant, a legendás szakértőt. Az öreg mondja, hogy egyszer terroristák felrobbantottak egy templomot, és ott elvesztette a lábát. Fatman, a Dead Cell tagja, akit egy időben a saját fiaként kezelt is itt van a helyszínen, ezért jött ő is ide, hogy a bombáit hatástalanítsa. Stillman állítólag látott egy érdekes alakot a Seal csapattal jönni, egy szemüveges, vékony figurát. Hmm, Otacon? Megjön Pliskin is, Stillman pedig ad mindenkinek 1-1 fagyasztó spay-t, amivel a megtalált C4-eket ki lehet kapcsolni. Megtalálásukhoz kapnak egy bombadetektort is (Sensor A), ami elég bizonytalanul, de mutatja Fatman C4-einek helyét. Hogyan? Fatman ugyanis elég beképzelt alak, és minden bombáját a kölnijével jelöli meg. Ezt érzékeli a detektor! Stillman ad egy 1-es szintű kódkártyát is az 1-es ajtókhoz. Peter még elmondja, hogy a bombák a Kagyló kulcspontjain vannak, összesen 12 darab. Raidené 6, Pliskiné a másik 6. Miután Pliskin elmegy, Stillnan megemlíti, hogy szerinte a fickó nem “rendes” kommandós....

Térkép itt a konyha egyik sarkában. Nézd át a terepet majd indulj! Következik tehát a bombák felkutatása. Az első természetesen itt van a női klotyóban. Fagyaszd le.

Peternek nem tetszik a hely, ahol a bomba van. Nem logikus az elhelyezés... Csapda?

Irány a D épület. A hídon egy őr, a D épület bejáratában egy kamera. A teremben körfolyosók, 2 emelet, 3 őr. Kijárat majd az alsó szintről, de előbb a bomba. Tekerd ki a két felső őr nyakát, majd menj le a harmadikhoz. A bomba az egyik fekete (padlón levő) csapóajtó alatt van, az alsó emeleten, az ajtóval átellenes sarokban. A térkép ugyanitt, pár cucc szanaszét. Ajtó a térkép mellett.

Irány ki és a E épület. A D-E hidat az épület tetejéről egy őr figyeli, és egy strázsál! Az E épület egy nagy rakodócsarnok. Két őr van bent, meg egy csomó cucc, térkép jobb-felül. A bal sarokban van egy lefelé vezető lépcső, egyelőre zárt ajtók vannak itt. A jobb oldalon középen a tetőre lehet felmenni, most ez a célod.

Úton a tetőre Raiden egy kommandós nőbe botlik. Olga! A nő épp magyarázza valakinek, hogy egy furcsa “ninjaruhát” viselő férfit látott (Raidenről beszél?), egy másikat pedig egy doboz alatt lapulva (“vele” Raiden is találkohzat, ha a megfeleő helyen jár). Jack ráemeli a fegyverét és megkérdezi, hogy vajon ő is a Dead Cell tagja-e? Olga csak nevet, és egy ugrással eltűnik. Pliskin jelentkezik a rádión és bemutatja Olgát Raidennek.

Fent a tetőn a bomba a Harrier hasa alatt lapul. Van itt egy őr is. Fagyaszd le a bombát. Van pár cucc is.

Raiden jelenti Peternek az újabb bombát. Stillman egyre idegesebb, a bombák furcsa helyen vannak.

A következő célpont az F épület. Le a tetőről, a kijárat a jobb alsó sarokban van a raktárból, E-F híd.

Raiden furcsa hívást kap Deepthroattól (Grey Fox-ot, azaz a Ninját hívták így a Shadow Moses-i buliban, de ő halott), aki most éppen Mr. X-nek hívja magát. Szól, hogy a híd alá van aknázva. Az ezredes elmondja, hogy a hívás a Kagylón belülről jött!

Kapcsold be a Mine Detectort, hogy el tudd kerülni őket (remélem már felvetted). Figyelj a tetőn levő őrre is! Az F épület egy raktár. Sok cucc van a szobákban, de némelyik ajtó csak később, magasabb szintű kártyákkal nyílik majd ki. A térkép az alsó szinten van, a bal alsó szélen levő szobában. (Az ezzel szemben levő helyiségben, a polcok mögött elrejtett hangtompítót az Socomhoz úgy veheted fel, ha bekúszol az ennek a szobának a sarkából nyíló alagútba. (Szereld is fel, mindkettőt kiválasztva a menüből!) Az őröket mind nyomd le, aztán ess be a ládák mögött levő bombához úgy, hogy átlendülsz a felső szinten, pont fölötte a korláton és leengeded magad. Fagyaszd le. Jópofa az itt felvehető pornóújság, amit ha leteszel, rábuknak az őrök, így el tudod terelni a figyelmüket. M9 kábító-pisztoly az emeleti szobában. Irány az A épület, F-A híd. A hidat egy elaltatható őr és egy repülő Cypher kamera védi. Segít a csali gránát, de a Cyphert le is lehet lőni. Egy lövés a kamerába vagy 3 a testébe.

A bomba az épület alsó szobájában van. Egy őr + kamera. A jobb oldalon átmész a kis lépcsőn, kúszol előre, majd balra a függőleges vastag barna csőig, ott pedig lefelé – így jutsz a közelébe.

Raiden jelenti Peternek, hogy megvan a bomba. Közben Pliskin is beszól, hogy véletlenül talált egy hatalmas adag C4-et, tehát a kis bombák csak csalik voltak. Stillman maga akar odamenni, és kiböki, hogy tulajdonképpen semmi baja sincs a lábának – csupán kamuzott, mert szégyelli, hogy annál a bizonyos templomnál felsült. Csak játszotta az áldozatot.

Tovább a B épületbe. A bomba a transzformátor szobában, a felső sarokban, a kinyitott ajtó mögé van rejtve.

Stillman elmagyarázza Pliskinnek és Raidennek, hogy mi fog történni a Kagylóval, ha a bombák felrobbannak. Végül elküldi Jacket az A épület “medencés” termébe (ahol kezdett), mert érzése szerint ott is van egy nagy adag, Pliskinéhez hasonló rejtett C4. Ahhoz viszont, hogy ezt megtalálja, előbb fel kell vennie egy új detektort (Sensor B) a C épület konyhájából.

Menj el érte, az egyik sarokban lesz, nagyobb dobozban.

Raiden épp azt jelenti, hogy megvan a szenzor, amikor a Stillman által vizsgált bomba aktivizálódik. 400 másodperce van Raidennek, hogy elérjen a megadott helyre.

Rohanás tehát visszafelé, az A épületbe. Fel a tetőre, le a lifttel.

Stillman befuccsol. Fatman kitolt vele. Bumm! Mi lett Pliskinnel?

A bomba a kis sárga tengeralattjáró hasa alatt van az alsó részen.

Raiden hívja az ezredest, aki elmondja, hogy a Kettes rész egy darabja víz alá került. Érdekes, de semmiféle olaj nem folyik! Mindegy, az elnököt meg kell menteni.

Mielőtt kijutnál, megjelenik Fortune.

A nő izgatottan várja a találkozást, de csalódottan látja, hogy csak Raidennel akadt össze. Láthatóan valaki mást várt, valakit, aki szerinte megölte az apját (Snake?)! “Csak a harcban van szerencsém! Hátha te végre meg tudsz ölni!” – mondja, és eszeveszett pusztításba kezd.

Itt párszor el lehet találni a csajt, de leginkább csak menekülni kell a lövései elől. Egy idő után jelentkezik a főnök.

Az ezredes közli, hogy Fatman felhívta őt és szeretettel várja Raidnet a helikopter leszállóhelyen. Úgy tűnik, hogy a daginak más tervei vannak, mint a Dead Cellnek!

Közben megérkezik Vamp is. Át akarja venni a harcot, mert Fatman megzavarodott és állítólag mindenkit fel akar robbantani. Csak Fortune állíthatja meg az őrjöngőt. Raiden előugrik, lő, és a nőről lepattanó golyó végre eltalálja Vampet! Fortune zokog – neki kellett volna itt meghalni! Jack végre kiosonhat. Vamp viszont magához tér! “Egyszer már meghaltam, királynőm! Nem halhatok meg kétszer!”.

400 másodperced van, hogy elérj az E épület tetejére. A bomba jól láthatóan, középen van, fagyaszd le. Érkezik Fatman!

Fatman meglehetősen beképzelt szöveget nyomat Raidennek, miközben vígan görkorizik. Őt semmiféle váltságdíj nem érdekli – kizárólag híres akar lenni azzal, hogy felrobbantja a Kagylót. “Röhögj és hízz nagyra!”

A pufit nem nehéz elintézni. Mindig lerak néhány bombát, melyeket gyorsan meg kell találnod és lefagyasztanod. (Amikor van letéve bomba, elindul egy visszaszámláló, ekkor keresned kell!) Ha ez megvan, eressz bele egy sorozatot, attól elesik (de nem sérül). Csak úgy tudod levenni az energiáját, ha ilyenkor pont fejbe lövöd. Ha van nálad taposóakna, azt is leteheted, ha belefut felborul tőle, és már lőheted is.

Fatman utolsó húzása egy rejtett bomba, ami mindent felrobbanthat. Azt mondja, “közel” van. Hogy hol, azt már nem mondja meg Raidennek!

Emeld fel a dagi testét és húzd arrébb – a keresett bomba ALATTA van! Fagyaszd le.

Az ezredes hívja Raident, aki furcsállja, hogy Fatman nem tudott a váltságdíjról. A főnök gyorsan hárít, és az elnök megmentésére vezényli. Közben bejön Pliskin is, aki furcsa mód SEMMIFÉLE mérgező olajról nem tud, a robbanás után egy “barátja” segítségével sikerült megmenekülnie – ez egyre érdekesebb!

Ahogy Jack elindul lefelé a tetőről, megjelenik a Ninja. “Nem vagyok sem barát, sem ellenség. Csak egy hírnök a LA LI LU LE LO-tól.” Megbízták, hogy segítsen Raidennek. Elmondja, hogy az elnök helyét csak egy Ames nevű ügynök tudja, aki a túszok között van. Őket az Egyes magban tartják fogva. Amesnek pacemakerje van. Csak ez alapján lehet azonosítani. Ad Raidennek egy álruhát, amellyel a bázis bizonyos részein szabadon mászkálhat. Hogy az álca teljes legyen, még egy AK-t is kell találni. A túszokhoz csak retinavizsgálat után lehet bejutni. A terroristáknál egy aktatáskába épített atombomba van, amelyet csak az elnök tud aktivizálni. Ezt a bombát viszont nem a Dead Cell hozta be – Raidennek eszébe jut a tiszt, akinek a csuklóján a félbevágott bilincs volt! A Ninja végül kiböki, hogy a Metal Gear Ray is itt van, valahol a bázison. Ad még egy 2-es kódkártyát és egy telefont is, majd eltűnik...

Jack beszél az ezredessel, és most először érzi azt, hogy a főnöke valamit titkol. A Colonel tagad.

Irány az F épület. Az új kártyával már több szobába is be tudsz menni. Az AK az alsó szinten van az egyikben. A felső szinten a bal oldalon egy szobában lézeres bombák vannak, a kapcsolójuk a szekrény tetején, lődd ki Socommal. Itt felveheted az M4 Colt gépfegyvert! Ha minden megvan, irány az E-F híd, ahonnan lefordulva (vigyázz, omlik alattad!) be tudsz menni az Egyes magba. Álruhát fel, fegyvert kézbe.

Rose hívja Jacket. Kiderítette, hogy megtalálták Solid Snake sírját. Kihantolták az összeroncsolódott testet, a DNS vizsgálat pedig igazolta, hogy Snake hullája az. Furcsa módon a testnek hiányzott a jobb karja! (Ocelot! Liquid!) A terroristák vezetője tehát tényleg nem az igazi Snake, hanem egy imposztor.

Az első emelten több cuccot is találsz, de ne menj neki az őröknek. Térkép az alsó szobában. Menj le a lifttel a B2 szintre. Térkép a számítógép-szobában, ugyanitt a D. Mic nevű mikrofon-pisztoly, ami most éppen neked kell. Ja, és egy szédült papagáj, de ő nem kell neked. Mehetsz a B1 szintre. (Térkép jobbra a kis szobában.) Most a következőt kell csinálnod: állj meg a retinavizsgálós ajtó közelében, várd meg, amíg arra jön egy őr. Osonj mögé (fegyvertelenül) és kapd el a nyakát, majd vonszold a retina szkennerhez. Már be is jutottál!

A teremben több túszt is találsz. Óvatosan meg kell hallgatni a mikrofonnal a szívverésüket, amelyiknél furcsa zörejeket hallasz, az Ames. (Nekem a legalsó volt, pont középen, amellett az asztal mellett ül, amelyikre a dobozok vannak pakolva.) Mikrofonozás közben az akciógombbal tudod megszólítani.

Raiden beszélget az ügynökkel. Ames azt mondja, hogy a LA LI LU LE LO küldte be! Közli az elnök fogva tartási helyét. Azt is elárulja, hogy az elnököt nem merik megölni, mert kell az atombomba beindításához. Ugyanez a táska szükséges a Metal Gear bekapcsolásához is. Ames kiborítja a bilit: az egész építmény csak álca, nincs itt semmiféle olaj! Itt tesztelik az új Metal Geart. Megérkezik Snake, a terroristák vezetője!

(Nem is hasonlít az eredetire!) Irányítsd a mikrofont a beszélgetőkre, ha lehet közéjük, így hallod majd őket.

Ocelot és az állítólagos Snake Fatmanről beszélnek. Ocelot szerint áruló és önfejű volt. Snake úgy véli, hogy a dagi “NEKIK” dolgozott. Mivel a FOXHOUND-ot 4 éve feloszlatták, Snake szerint a Patrióták küldték azt furcsa “ninjaruhás” embert, akit a bázison már többen is láttak. Ocelot jelenti, hogy az atombomba 1 óra múlva aktív lesz, és egy lányról is beszél, aki valamilyen titkos RENDSZER beindításához kell! Állítólag már be is drogozták, hogy engedelmeskedjen. Snake reméli, hogy már csak pár lépés, és létrejöhet az Outer Heaven!

Megérkezik Olga és kérdőre vonja Ocelotot, hogy annak idején miért nem védte meg az apját. Meggyanúsítja őt, hogy áruló, majd távozik. Ekkor újra “feléled” Ocelot keze. Snake ráförmed, hogy becsülje meg a kezet, mert sokba került megszerezni (!) és egy francia klinikán felopeŕáltatni. Ocelot szerint azért fáj a kéz egyre gyakrabban, mert egy bizonyos “valaki” itt van a bázison. Ocelot Snake-et “királynak” szólítja...

Ames szerint 2 Snake is van! Söt, szerinte az elnök is csak egy báb a Patrióták kezében. Felnyitja Raiden szemét az atommal kapcsolatban is: nem itt akarnak robbantani, hanem magasan, a légkörben. Ez egy olyan elektromágneses hullámot indít majd el, amely tönkreteszi a körzet elektromos készülékeit, a radarokat, a műholdakat. Úgy akarják felszabadítani Manhattant, hogy “kihúzzák a konnektorból”! Így ők lesznek a “Szabadság fiai”, Manhattan pedig az “Outer Heaven”! Ames ad egy 3-as kártyát Raidennek.

Ahogy visszakapod az irányítást, kapd elő az AK-t és ne mozdulj!

Ocelot kérdőre vonja Amest. Szerinte az elnököt jött be ellenőrizni és tudja, hogy a LA LI LU LE LO küldte. Ekkor Ames furcsa szívrohamot kap (FOXDIE?). Raident leleplezi Ocelot, de az utolsó pillanatban előkerül a Ninja és közbelép.

Jack hívja az ezredest és ráförmed, hogy miért hazudott neki az olajjal kapcsolatban. A főnök terel, mint mindig.

Most menekülnöd kell. Hívd a liftet, szállj be, kapd elő a legjobb fegyvert és kaszáld az őröket. Amikor tudsz menj fel a lifttel az elsőre és rohanj ki az épületből a hídra. Gyorsan menj át rajta, lődd le a Cyphereket és irány az F épület. A 3-as ajtók nyílnak, felveheted a szuper távcsöves puskát, amivel most már gond nélkül leszedhetsz mindenkit – Cyphert, őszemet a tetőről –, jó messziről! Itt van a gránátvető is valahol. Irány a D épület, ahol most már nyitni tudod az eddig zárt harmadik ajtót, az út a Kettes magba vezet.

A híd elég rendesen alá van aknázva. Pontosan 10 zöld szenzort kell szétlőnöd, hogy átjuthass.

1 - A kezdő ponton, az ajtó felett, mögötted.
2 - Rögtön a lábad előtt, balra lent.
3 - Kicsivel mögötte
4 - Szemben a tartályon
5 - Szemben, a másik oldalon, az ajtó felett, balra
6 - Szemben, a másik oldalon, jobbra az ajtótól
7 - Szemben, a másik oldalon, jobbra lent, a párkányon, ahol a madarak sütkéreznek
8 - Szemben, a hátsó (második) tartálytól balra, lent, a padlón
9 - Szemben, az épület felett repkedő Cypheren (óvatosan, csak a zöld fényt lődd!)
10 - A lengedező amerikai zászló mögött

A hídra érve Pliskin hívja Raident, hogy talált egy helikoptert, amivel elmenekülhetnek. Ezután bemutatja barátját, Otacont!

Rose elmondja Jacknek, hogy Otacon és Snake Shadow Moses óta “szökevények”, és alapítottak egy anti-Metal Gear szervezetet. Már több példányt is megsemmisítettek. Ők okozták a 2 évvel ezelőtti tankhajós szabotázst is. Jack szimpatizál velük és védi őket. Snake a szemében egy valódi hős! Az ezredes tovább bizonygatja, hogy megtalálták Snake testét a hajó roncsai között, és a DNS alapján ő volt az.

Pliskin jön a helikopterrel, de sajnos megérkezik a valaki más is. Már várta Raident, akit a Patrióták követének tart. (Ők tehát azok a “VALAKIK”, akiket rendszeresen emlegetett.) Solid Snake-nek nevezi magát! Ekkor azonban Pliskin – akiről kiderül végre, hogy ő az igazi Sanke – lekiabál neki. A fickó “testvérének” szólítja Pliskint! Raiden megtudja a valódi nevét is: Solidus Snake. Solidus szerint csak egy Snake maradhat, ő akar az igazi Big Boss lenni. Solid és Solidus összecsapnak, Solidus alig tud menekülni – az utolsó pillanatban érkezik Vamp, aki a Harriert vezeti. Snake ledob egy Stingert rakétavetőt Raidennek és megkéri, hogy segítsen lelőni a Harriert.

Feladatod egyértelmű: befogni a repülőt a Stingerrel és levenni az energiáját. Muníció és energia utánpótlás mindig lesz.

Raiden végül lenyomja a Harriret és eltalálja Solidus egyik szemét is. Ekkor azonban megjelenik az aktivált Metal Gear Ray! Megmenti Solidust és eltűnik. Vamp hihetetlen dolgot művel – igazi vámpír módjára a vízen szalad, majd pedig egy függőleges oszlopra is felfut!

Raiden tehát megtudja, hogy Pliskin=Snake. A tankhajón Liquid testét találták meg (mindkettőjük DNS-e egyezik, hiszen Big Boss-ból klónozták őket), amit Otaconék egy titkos szervezettől csentek el. Otacon testvére, egy lány is itt van a bázison.

Az ezredes tovább erőlteti az elnök megmentését. Szerinte nem biztos, hogy tényleg az igazi Snake van itt – érdekes módon az ezredes mintha Snake ellen lenne.

Hívd fel Snake-et, ha információéhséged van!

Raiden egy csomó mindent megtud Snake-től. Például azt, hogy Ames a Shadow Moses-i sztoriban megismert Natasha Romanenko ex-férje. A nő írta a szget titkait feltáró könyvet, utána eltűnt.

(A játék elején olvasható!)

Fény derül Vamp kilétére is! Romániában vesztette el a szüleit egy templom ellen irányuló terrorista robbantásban, a testét felnyársalta egy kereszt. Két napig feküdt a romok alatt, mire kimentették. Ezalatt az idő alatt a saját családjának a vérét itta! A “vamp” jelentése pedig nem “vámpír”, hanem “biszexuális”! Azt rebesgetik, hogy Vamp a két évvel ezelőtt meghalt tengerészgyalogos kapitány szeretője volt, aki egyébiránt Fortune apja. Fortune és Vamp is közeli kapcsolatban voltak, de nem ANNYIRA közeliben. Brrrr...

A jobb szélen lendülj át a palánkon és kapaszkodj ki a szürke gerenda végére, majd engedd el és ess le a vastag csőre. Az alsó végén energia. A másik végén fel tudsz mászni egy párkányra jobbra (vigyázz a madárszarral, csúszik!). Ezen rohanj végig (omlik). Végül megint lendülj át a palánkon és ess le a másik párkányra. A feletted húzódó erkélyen megjelenik két őr. Szerintem nem érdemes cselezgetni őket – inkább kapd elő a távcsövest és szedd le őket 2 gyors lövéssel (a Socom is megteszi).

Most elég nehéz rész jön. El kell menned egy pár ablak előtt, amelyek mögött őrök strázsálnak. Szerintem a kábítóval nyomd le mindet, óvatosan, még a sarokról. Lehet kúszni is, de ha észrevesznek, Cypherek jönnek és véged. Ja, és a padló is omlik. Lesz egy rész, ahol a falhoz lapulva kell átmenni, guggolva. Na, most jön a kedvencem: egy őrre rájön a szükség, erre előkapja és megkönnyezteti a siklót. Fuss át alatta, esetleg zuhanyozz egyet, nézz vagy feküdj bele – ízlés szerint. (Én megbosszultam, fejbelőttem a távcsövessel!) A sarok után egy csomó Cyphert látsz, lődözd le őket. Átlendülés, ess le, a párkány végén energia. Fel a lépcsőn, óvatosan át a leomlott hídon, be az Egyes magba. A beszélgetés közben folyamatosan kövesd Olgát, ahogy járkál (a mikrofonnal).

Olga Solidussal beszélget. Solidus elárulja neki, hogy az igazi Snake itt van a bázison. Olga beindul, mert valamilyen befejezetlen ügylete van vele – 2 éve vár, hogy elintézhessék. A nő azt hiszi, hogy Snake ölte meg az apját. Solidus megparancsolja, hogy kezdje kivonni a katonáit “valahova máshová”. Olga végül figyelmezteti Solidust, hogy a váltságdíj felét akarja! Bekapcsol egy elektromos védőrendszert, hogy ne lehessen megközelíteni az elnököt, majd eltűnik.

Járd körbe az emeletet, térkép a sarkon levő pihenőben. Láthatod, hogy az elnök középre van bezárva. Akár be is kopoghatsz neki! Menj le a lifttel a B1-re, térkép, be a vízbe. A Nikita rakétavető megszerzése a cél, ami a lefelé vezető folyosó végén van. Figyelj az oxigénre, a kék foltoknál fel tudsz bukni és levegőzni. Egyelőre ne halacskázz sokat, vedd fel a cuccot aztán uzsgyi fel az elnökhöz.

Nikita muníció a kis szobában, két automata fegyver védi, lődd ki a zöld érzékelőjüket. Az elnökös szoba alsó falán két nyílás van. A magasabban levőbe (jobb oldali) kell belőnöd a Nikitával (mássz fel a dobozra) és óvatosan vezetni a rakétát előre, majd balra. Amikor a lövedék bejutott a szobába vi-

gyázz, nehogy az elnököt kapd telibe! A piros fényekkel világító kapcsolószekrényt kell eltalálni a szoba sarkában. Ha sikerül kikapcsol az elektromos padló és bemehetsz hozzá.

Raiden végre találkozik Johnson elnökkel, aki először azt hiszi, hogy meg akarja ölni. Zavarában még azt sem tudja eldönteni, hogy Raiden nő-e vagy férfi! Le is ellenőrzi gyorsan. Kiderül, hogy Raiden őt akarja megmenteni.

Johnson elmondja, hogy saját akaratából indította be az atombombát. Az ok klasszikus: az elnök még több hatalmat akart. A Patriótákról beszél, akiknek ő csak egy báb a kezében. Az igazi hatalom az övéké! Ők állnak Amerika mögött, mint egy ÁRNYÉKKORMÁNY, de nagyon kevés ember tud csak a létezésükről. Politika, hadsereg, gazdaság – minden az ő kezükben van. Ők választják az elnököt. Ők uralják az országot. A híres amerikai demokrácia tulajdonképpen nem is létezik!

A Patrióták. Még Johnson sem tudja, kik ők. Az instrukciók, amiket kapott is csak egy összekötőtől jöttek. 12 ember, akik a háttérből irányítanak. A fehér ház, csak egy bábszínház… Johnson a történelem része akart lenni, egy a Patrióták közül! Elege lett a szolgaszerepből. Az új Metal Geart akarta felhasználni az egyezkedéshez. Nem számolt viszont Solidussal, aki a Patrióták esküdt ellensége!

Ha a Patriótákat valaki kimozdítaná pozíciójukból, annak borzalmas káosz lenne a következménye. Erre rájött az elnök is. De már késő – Solidust nem lehetett megállítani. Elmondja, hogy Solidus tulajdonképpen az előző elnök, George Sears! Ő a legtökéletesebb Big Boss klón – a harmadik Snake. Négy évvel ezelőtt az ő műve volt az egész Shadow Moses-i balhé! Megbízta legjobb emberét, Liquid Snake-et, hogy lopja el a Metal Geart – de hála Solid Snake-nek, elbuktak. Ez a magánakció nem tetszett a Patriótáknak, megharagudtak. Eltávolították Searst az elnöki székből és Johnsont állították be helyette. Sears azonban Ocelot segítségével meglógott a Patrióták halálbüntetése elől. Átvette az irányítást a Dead Cell felett, ő lett a negyedik tag! Ezután csak várt, hogy végre elkészüljön az új Metal Gear Ray projekt és visszavághasson a Patriótáknak. Háborút akart indítani ellenük.

Ray azonban nem a tényleges Metal Gear. Az igazi ott van a bázis alatt, a tenger fenekén. A dolog neve Arsenal Gear. Egy óriási erőd, 1000 rakétával és atomtöltettel, melyet 24 Ray véd! Elsődleges prioritású számítógépes hálózattal, ahonnan az egész ország irányítható. Arsenal lehetne az ország szíve! A 12 ember hatalmának kulcsa.

A Patrióták rettegnek attól, ahogy napjainkban a digitális információ áramlik. Internet, hálózatok, ellenőrizhetetlen csatornák. Az Arsenal képes arra, hogy rendszereivel feldolgozza ezt a mérhetetlen sok információt, sőt átszelektálhassa is azt! Így az emberekhez jutó "szűrt" adatok által az "egyetemes igazság" is kontrollálható. Ezt a rendszert GW-nek hívják. Az Arsenal akkor lesz 100%-os, amikor beindul a GW.

Solidus a Wall Steet légterében akarja felrobbantani az atombombát, így megtörve a Patrióták uralmát az üzleti világ csatornái felett. Ez az "Outer Heaven" terv. Raidennek meg kell találnia Emma Emmerich-et, ő a GW rendszer programozója. Csak ő tudja leállítani a GW-t.

Az elnök ad egy 4-es kártyát és egy diszket egy vírussal, ami meggátolhatja a GW beindítását. Meg akarja öletni magát, de belép Ocelot és lelövi helyetted.

Jelentkezik a főnök is, de tagadja, hogy tudott az Arsenal létezéséről. Feladat: Emma megmentése. Kiderül, hogy Sanke és Otacon is tudtak az Arsenal Gear-ről. Elmesélik Raidennek a tankhajós sztorit. Snake egy csónak segítségével menekült meg. Az egész balhé csak arra ment ki, hogy lefotózzák Snake-et és terroristaként állítsák be a világ előtt – hogy senki se merjen ezután ujjat húzni a Patriótákkal.

A háttérben persze komolyabb tervek bonyolódtak. A Ray ugyanis a Tengerészgyalogság fejlesztése, az Arsenal viszont a Haditengerészeté. A Patrióták tehát megbízták Ocelotot, hogy szövetkezzen Gurlukovich-csal és lopja el Ray-t. Erről a kis szövetségről persze Solidus – a Patrióták esküdt ellensége, Ocelot "társa" – nem tudott. A többi már történelem…

Menj le a B1 emeletre és újra be a vízbe. Most ne a folyosó végére ússz, hanem fordulj el és a bal felső sarokba.

Közben Otacon felhívja Raident és elmondja, hogy Emma fél a víztől. Segíteni kell majd neki, hogy kijussanak.

Itt vegyél levegőt és ússz lefelé, jobbra, középen újra le, jobbra, be a hosszú járatba. A végén levegőt tudsz venni és egy ajtót is ki kell nyitnod. Ezután balra, át a törmelékek között, találsz éjjellátó szemüveget és egy kábító távcsöves fegyvert is. A bal szélre érve pedig ússz felfelé a lépcsőhöz, a kijárathoz.

Vamp nyugodtan várja Raident. Jack rálő, de a vámpír megússza egy karcolással. Meg akar küzdeni Raidennel, mert különleges harcosnak tartja. Kineveti, amiért azt hiszi, hogy sikerült meggátolni az atomrobbantást. Az Arsenal Gear-en ugyanis van egy félelmetes hidrogénbomba is, ami az Arsenal aktiválása után kilőhető. Elmondja, hogy 6 hónappal ezelőtt koholt vádak alapján oszlatták fel a Dead Cellt és mocskolták be a nevüket. A nagyközönség mindent elhitt szóról-szóra, amit az újságok írtak róluk. Ezért akar Vamp a bombával bosszút állni az embereken. Ráadásul a vírusról is tud. Az Arsenal beindul, Raiden pedig összecsap a vámpírral.

Vampet elég könnyű lenyomni, csak a vízbe ne ess bele középen. Először lőj bele egy gépfegyverrel mondjuk, ettől lemerül. Kiugrik, a felső emeletre. Szaladj el a kései elől. Megint beugrik a nedűbe. Vedd kézbe a gránátvetőt (RGBG) és állj meg a bejárati ajtó előtt (mindig ott). Várd meg, amíg kiugrik a vízből, szemben landol a padlón (mindig ott), tegyél rá egy bogyót. Ettől dob egy hátast, be a vízbe. Innen már ismétlődik a buli. Amikor felülre ugrik menekülj, utána az ajtó elől gránát. A vége felé néhányszor le fog bénítani, hogy ne tudj mozogni, sőt, lesz egy kivédhetetlen támadása is, ilyenkor gyógyíts. Ne pánikolj, gránátot neki, hamar elfekszik!

Ki a teremből, újabb úszás (jobbra, az elsőn fel, balra), közben találhatsz egy golyóálló mellényt is, ami később elég jól jön. Kijárat a lépcsőnél. A teremben térkép, a középső szekrényben szemben Emma. (Ezután néha magad után kell vonszolni a lányt. Ezt üres kézzel, a Háromszög nyomásával teheted meg.)

A kislány eléggé megijed Raidentől, be is sárgázik. Emma megtudja, hogy csak ő állíthatja meg az Arsenalt. Sőt, Raiden közli vele azt is, hogy a bázison van rég nem látott bátyja, Otacon is. Némi harag is van a két testvér között, mert Otacon állítólag régen elhagyta a családot. Emma nem mer úszni egy régi trauma miatt, plusz nehezen jár a beadott drogok hatására. Raiden ezért a hátára veszi a lányt.

Most elég húzós rész jön. Emmával a hátadon kell visszaúszni a kezdőpontra. Először le, itt a jobb sarokban vegyetek levegőt. Utána hosszan balra és le a lépcsőhöz. A száraz részen a Háromszöggel fogd meg Emma kezét és vonszold magad után.

A duó megpihen. Emma elmesél egy gyermekkori történetet Otaconról. Kiderül, hogy ők ketten csak mostohatestvérek. Jelentkezik Otacon és letolja Emmát, hogy miért keveredett bele ebbe az ügybe. A kislány csak törleszteni akart a gyerekkori sérelmekért.

A "nehézvizes" teremben a jobb oldalon menj, a balos aknázva van!

Emma megtudja, hogy az elnök halott. Raiden megmutatja neki a vírus lemezét is, amiről kiderül, hogy a lány írta. Beavatja Jacket az Arsenal működésébe. A rendszer képes arra, hogy világméretű szinten kontrollálja az információáramlást. Erre azért van szükség, hogy csak olyan információk juthassanak el a nagyközönséghez, amit a Patrióták is akarnak. Solid Snake nevének bekerülése a köztudatba is csak egy felesleges egy hiba volt. A GW rendszerrel a sok adat kategorizálható és a nem kívánt dolgok törölhetők. Emma egy példát is felhoz: Raiden szerint vajon hány különböző emberi gén létezik? A válasz 30-40 ezer. Nos, ez is egy elferdített információ, ugyanis állítólag valójában 100 ezer! Lényeg a lényeg, a Patrióták kozmetikázzák a híreket és a felfedezéseket is. Amit akarnak, azt eltitkolnak. Emma szerint a számítógépes rendszerek 2000-es évre való átállásához szükséges programot is a Patrióták szállították, így mindenhova beférköztek. Ezért akarja Solidus tönkretenni Manhattan teljes számítógépes rendszerét.

Újabb úszás következik. Vegyetek gyakran levegőt. Először kicsit le, hosszan jobbra a romok között, Jobb szélen levegő. Fel, balra, középen fel, a bal felső sarokban levegő. Innen végig jobbra a szélre és fel a lépcsőhöz. A bogarakat a fagyasztóval zavard el (én itt a hiszti miatt lekevertem egyet Emmának!). Húzd be a csajt a liftbe, fel az elsőre. Itt két őr, takarítsd el őket, később jön egy harmadik is. Ki a hídra. Két Cypher, 2 őr, oltsd el a tüzet a fagyasztóval, majd menjetek az L épületbe (lefelé). Emma kinyitja az 5-ös ajtót a saját kártyájával. Az épületben 2 őr. Lemásztok a csapóajtón. Elég király rész jön, egy kis célba lövés! Emmának végig kell mennie a vékony padlókon, oszloptól-oszlopig.

Először vedd fel az infra szemüveget és lődd szét az 5 taposóaknát. Utána szedd le a távcsövessel az első torony őreit, és a Cyphereket. Miután elért az toronyig fedezd tovább (őrök, Cypherek). Lesz néhány akna a második torony után is! Ha elfogy a töltény vagy a Pentazemin, mindig találsz magad mögött egy adagot.

Amikor Emma a híd utolsó szakaszához és, beüt a ménkű. Megjelenik Vamp és elkapja!

Lődd fejbe párszor a vámpírt, de óvatosan, nehogy a lányt találd el.

Emma súlyosan megsebesül. Snake kiront a rejtekhelyéről és megmenti.

300 másodperced van, el kell érned a vírussal a többiekhez. Visszaszámlálás indul. Nyomi előre, nyisd az ajtót. Az E épületben vagy, az alsó szinten. Az 5-ös kártyával felvehetsz egy fényképezőt a szobából, rohanj fel a lépcsőn, ki az E-F hídra. Két Cypher. Óvatosan át a leszakadt hídon, be az Egyes magba. A folyosón rejtett aknák. Be a liftbe.

Emma nagyon rossz bőrben van. Snake beindítja a vírus programot, ami sajnos nem fut le rendesen. Valószínűleg a Patrióták átírtak benne valamit. Emma halála előtt végre találkozik Otaconnal. Megbocsát neki. Kiderül, hogy Emma anyja kikezdett a férfivel, és talán ezért lett Otacon apja öngyilkos! A szégyen miatt hagyta el őket Otacon. Közben beindítják az Arsenal Geart. A fiúknak menekülni kell. Otacon menti a túszokat, Snake és Raiden megy megállítani az Arsenalt.

Kemény dolog történik – előkerül a Ninja! Úgy tűnik, mintha Snake elárulta volna Raident! A Ninja felfedi kilétét – Olga! Arsenal megindul, a bázis összeomlik.

Jack kikötözve ébred. Hallja, ahogy Ocelot és Solidus róla beszélnek. Ocelot szerint állítólag Jackről semmiféle adat sincs a nyilvántartásban. Solidus viszont tudja, hogy ki ő! "Hasfelmetsző Jacknek" nevezi.

Amikor Solidus megragad a csápjaival, nyomogasd őrült módon a Háromszöget.

"Ez az én fiam, én tanítottam mindenre!" – mondja Solidus. A '80-as években polgárháború dúlt (hol?), Jack 10 évesen egy gyermekhadsereg vezetője lett. Ő volt a legkiválóbb gyilkos. "Fehér ördögnek" is nevezték. Solidus volt a tanára, de a háború után Jack eltűnt.

Ocelot keze újra beindul – ezek szerint "ő" is itt van a fedélzeten (Solid Snake)! Az Arsenal egy óra múlva bevethető. "Kiköpött Big Boss vagy!" – mondja Ocelot Solidusnak. Ocelot nosztalgiázik – volt már ugyanilyen helyzetben valakivel. Elveszi a diszket és elmegy.

Megjelenik Olga. Kiderül róla, hogy a Patrióták küldték, hogy segítse Raident. Elárulta a katonáit. Az ok szomorú: a Patrióták elvették tőle a gyermekét. A tankhajós incidens után Olga belépett az orosz maffiába, amelyről kiderült, hogy a Patrióták irányítása alatt áll. Pont egy olyan korházban szült, amely a Patriótáké volt. Soha nem látta még a gyermeket – egy hónapban egyszer fotót kap róla a neten keresztül. Olga már tudja, hogy az apját nem Snake ölte meg, sőt azt is, hogy a hajóról is Sanke mentette meg. Ez akkor derült ki, amikor Raiden éppen Emmát kísérte át a tornyok között. Akkor Olga és Snake éppen párbajoztak egymással. Raidennek mindenképpen életben kell maradnia, mert ha meghal, a Patrióták megölik Olga gyermekét is. Ez az egész a misztikus S3 terv része. Olga elengedi Raident…

Rose jelentkezik. Arról beszélnek Raidennel, hogy a férfi miért nem emlékszik a múltjára. Jack szerint ő nem más, mint egy gyilkológép. Azért harcolt, mert azt mondták neki. Ő nem olyan, mint Snake, aki nemes célokért küzd. Gyerekkorában puskaport kevertek az ételébe, hogy jobban harcoljon. Mindezek ellenére úgy tűnik, hogy Rose szereti a férfit.

Ne sokat tökölj. Kint térkép, az első emeleten felszedhetsz pár cuccot, de sok az őr is.

Jelentkezik az ezredes, furcsán viselkedik. Jack rájön, hogy tulajdonképpen soha nem találkoztak személyesen! A főnök csúnyán le is rázza Raident.

Inkább menj rögtön fel jobbra a lépcsőn.

Az ezredes megbolondul, marhaságokat beszél. Állítólag elrabolták az UFO-k! Sőt, egyszer látta, ahogy egy idegen férfi oson ki Rose szobájából…

Ne válaszolj a rádióhívásokra! Menj balra át a hídon, előre, majd jobbra a járatba. Itt zsákutcába kerülsz. Válaszolj minden rádióhívásra.

Raidennek megfordul a fejében, hogy az ezredes nem is ember, hanem egy program!

Körülbelül a harmincadik idióta hívás után végre Rose jelentkezik.

A lány bevallja Raidennek, hogy a találkozásuk 2 évvel ezelőtt nem volt véletlen. A Patrióták bízták meg, hogy férkőzzön a közelébe. Rose tehát egy kém, de ahogy az lenni szokott, beleszeretett a "célszemélybe". Sőt, terhes is lett Raidentől! Hála istennek megjön Snake is. Végre a "valódi" arcát mutatja. Jack megkapja felszerelését és egy ajándékot is a Ninjától – egy kardot. Snake elárulja, hogy csak azért játszotta Oceloték kezére, hogy a zűrzavart kihasználva ő is bejuthasson az Arsenalba. Tehát ő legalább nem áruló! Az Arsenal Manhattan felé tart. Ja, mindössze 25 működő Ray van a fedélzetén!

Most egy kicsit gyakorolnod kell a karddal. Próbálj ki mindenféle vágás- és szúrásmódot. Snake-et kíméld! Menj a felső ajtóhoz, beszélj párszor Snake-kel a rádión, és már mentek is.

Raiden megmondja Snake-nek, hogy a VR tréningen kívül azért van más harci tapasztalata is. Snake is elárul valamit: ő és Otacon egy szebb jövőért küzdenek. Felidézi egykori barátja, Grey Fox, az eredeti Ninja szavait: "Snake, mi már nem vagyunk többé a kormány bábjai. Én semmi máshoz nem értek, csak a harchoz. De legalább mindig azért harcoltam, amiben hittem!". Ekkor jelentkezik Otacon is az ezredes rádióhívásaival kapcsolatban. Valami bűzlik neki.

Most egy nagyon finom ki bunyós rész következik – el kell jutnotok a terem felső végébe. Aprítsd a palikat a karddal, ne félj, egy vágás elég nekik! Egy idő után nyílik az ajtó.

Otacon érdekes felfedezést tett: az ezredes hívásai az Arsenalon belülről jöttek. Most már majdnem biztos, hogy csak egy program! Azért viselkedett olyan furcsán, mert a vírus valamennyire kikezdte a GW rendszert. Az ezredes "program" megpróbálja megzavarni Raident, de szerencsére Snake észnél van és kiokosítja.

A hatalmas terembe érve Raident és Snake-et körbezárják. Eszeveszett gyilkolás kezdődik.

Tarts ki, kaszabolj, ne zavarjanak meg Hideo Kojima viccei!

Belép a terembe Fortune. Elege van már abból, hogy mindenki meghal körülötte, csak őt nem lehet eltalálni. Meg akar küzdeni Snake-kel, akiről azt hiszi, hogy megölte az apját – a tengerészgyalogos parancsnokot! Fortune tehát az ő lánya. Snake tagadja a gyilkosságot – Raiden közben elmehet.

Solidus hangja a "semmiből" szólal meg. Raiden egy furcsa arénában találja magát. "Nevelőapja" végre feltárja előtte a teljes igazságot. Az S3 terv jelentése Solid Snake Szimuláció. A célja, hogy tökéletes harcosokat hozzanak létre, olyanokat, mint Snake. Ez a Patrióták legújabb törekvése. Az S3 terv a FOXHOUND továbbfejlesztése. Raident választották ki erre a feladatra, hogy kipróbálják, hogyan viseli a megpróbáltatásokat. Sajnos, az igazi Snake megjelenése nem volt a tervükben. Solidusnak már nincs szüksége tovább Jackre – a polgárháború után elszökött tőle, ezért most úgy dönt, hogy a nevelt fia igazi harcosként fog meghalni. Rászabadítja az Arsenalt őrző Ray-eket!

Ez a küzdelem elsőre lehetetlennek látszik. Iszonyú pontosnak és ritmusosnak kell lenned, akkor egy elég hosszú, de mondhatni monoton és nem olyan nehéz harc vár rád. (Legyen rajtad a páncélmellény!) Tehát becélzod a Stingerrel valamelyik Ray fejét és lősz. Azonnal visszakapcsolsz, hogy mozogni tudj. A Ray-ek a hátukról fognak rakétákat lődözni. Folyamatosan mozogsz, megvárod, amíg becsapódik a rakétájuk és abban a pillanatban nyomatod a Stingert. Egyszerre lehetőleg mindig csak egy Ray-t rongálj. A közelükbe ne menj, maradj az aréna alsó részén. Amikor az illetékest jól leamortizáltad, beugrik az aréna közepébe. Ilyenkor időnként követőrakétákat lő rád. Várj ki, rohanj el a rakéta elől az utolsó pillanatban és RÖGTÖN utána zúzd le a Stingerrel. Mondtam, elég monoton. Kivársz, rakétát elkerülöd, Stingert nyomod, jobbra-balra rohangálsz. Mindig csak azután lőj rá, miután elment melletted a rakétája – egyébként pont az arcodba fog lőni, miközben célzol, és ugye olyankor nem tudsz elmenekülni. Ha egyet végleg kilősz, lesz egy kis időd, hogy berohanj a terem közepébe és felvedd az életet meg a töltényeket. Egyébként ne kolbászolj arra, mert gépágyú sorozatot kapsz, amitől elesel, jönnek a rakéták, és egy pillanat alatt a pokolban találod magad. Általában amikor egy dög bent van középen, a többi békén hagy. Sőt, ha úgy találod el, hogy épp nyitva van a szája (lődd lábon, ettől letérdel és üvölteni kezd), akkor elég nagy sérülést okozol. Nekem 5 Ray-t kellet leverni, meg is büntettem egy kontrollert a végére, de csak túljutottam…

Raiden rájön, hogy nem győzhet a túlerővel szemben. Solidus csalódott, nagyobb csatát várt. Az utolsó pillanatban megjelenik Olga, aki fel akarja tartani a támadókat, hogy Raiden menekülhessen. Élnie kell, mert a Patrióták figyelik az életfunkcióit. Ha meghal, Olga gyermekét is megölik. Olga a gyermek érdekében saját embereit is elárulta, akik tulajdonképpen a családját jelentették. Solidus elkapja Olgát és kegyetlenül kivégzi, amiért őt is elárulta. Jack mozdulni sem tud a sokktól. Amikor éppen rákerülne a sor, furcsa dolog történik: megvadulnak a Ray-ek. Ocelot jelenti Solidusnak, hogy a vírus tönkretette a GW rendszert, tovább már nem kontrollálható. Solidus menekül és bebizonyítja, hogy milyen kiváló utódja Big Boss-nak – egyedül elintézi a tomboló gépeket. Iszonyú dühös a Patriótákra, amiért megint keresztülhúzták a számításait. Ismét végezni akar Raidennel, de Fortune jelentkezik és mondja, hogy elkapta Solid Snake-et.

Besétál Fortune és a fogoly. Snake keze bilincsben. Nem tudni, hogy tényleg Fortune volt-e a jobb, vagy csak Snake hagyta magát?! Solidus nem gondolta volna, hogy Raiden ilyen jól helyt fog állni a harcban.

Amikor elkap a csápjaival, gyorsan nyomogasd a Háromszöget.

Solidus beszól Fortune-nak, hogy a dolgok további alakulása már nem rá tartozik. A nő ezzel egyetért, és távozni akar, hogy kilője a hidrogénbombát. Solidus csalódott benne, úgy érzi, hogy a nő is elárulta. Elmondja neki, hogy az Arsenal tulajdonképpen önmagában, a Ray-ek és a katonaság támogatása nélkül semmit sem ér. Elárulja, hogy neki tulajdonképpen soha nem is az Arsenal kellett, hanem az a 12 név, ami a GW-ben el van rejtve. Ezeket akarta, hogy megtalálhassa esküdt ellenségeit, a Patriótákat és egyenként levadászhassa őket. Mindenkit, aki csak részt vett az akcióban kihasznált. A nő megelégeli és menni akar.

Ekkor azonban megszólal Ocelot. Végre kiteríti a lapjait! Elmondja a társaságnak, hogy ő tulajdonképpen a Patrióták embere. Ami itt történt, az már mind előre meg volt tervezve! Ez az egész az S3 szimulációs terv része, és nem Solidus érdeme – ő is csak egy közreműködő volt benne. A helyzet az, hogy újra akarták "játszani" a Shadow Moses-en történteket. Semmi sem véletlenül történt.

A "Nagy kagyló" felel meg az akkori bázisnak. Behoztak egy új Ninját is, Olga személyében. Ames a néhai Donald Anderson, a DARPA főnöke szerepét játszotta. Még a halála is ugyanolyan volt, csak itt nem a FOXDIE végzett vele, hanem megállították a pacemakerjét. A Dead Cell felelt meg a néhai lázadó FOXHOUND csapatnak. Minden Ocelot műve volt. Fatman is a Patrióták embere volt, ő ahhoz kellett, hogy teszteljék a "fiú" (Raiden) képességeit. Ha felsült volna és a bázis felrobban, a szimulációnak is vége lett volna. Ocelot ezzel az egésszel bebizonyította, hogy megfelelő helyzetben, megfelelő körülmények között minden harcosból válhat egy Solid Snake. Az egész helyszín csak egy gyakorlópálya volt. Elkészült a tökéletes tréning-program. Jack és Solidus ideális szereplők voltak, régi kapcsolatuk miatt. Az egész terv már akkor elindult, amikor Ocelot 2 évvel ezelőtt elsüllyesztette a tankhajót. Fortune és Vamp is a Patrióták által lett belekeverve az ügybe, hiszen a ők intézték el, hogy a Dead Cellről elterjedjenek azok a bizonyos rémhírek és tulajdonképpen Fortune apjának halála is általuk következett be. Egyedül a valódi Snake megjelenése nem az ő művük. Ocelotot már csak az érdekli, hogy akkor viszont ki küldte?

Fortune nem "Szerencse Kisasszony" – ezt be is bizonyítja Ocelot és mellbe lövi a lányt. Fortune nem ért semmit. Ocelot elmondja, hogy az egész csak egy elektromágneses taszítópajzsnak köszönhető, amit a Patrióták fejlesztettek ki. Fortune túléli a lövést – Ocelot elfelejtette, hogy a lány szíve a jobb oldalon van! . Elektromágneses masinája Ocelotnak is van. Az orosznak most már elég adat van a kezében, ezért távozni akar a Ray-jel. Búcsúzóul egy nagy adag rakétát lő ki a csapatra – Fortune azonban utolsó erejéből kivédi őket. Mégiscsak ő "Szerencse Kisasszony"!

Ocelot a lézert akarja bevetni, de a keze a legrosszabb pillanatban újra önálló életre kel. "Ne most!" – üvölti Ocelot, majd a néhai Liquid hangján szólal meg. Üdvözli testvéreit. Elmondja, hogy 2 éve csak vár a megfelelő alkalomra. Ő irányította belülről Ocelotot, és ő küldte Otaconnak az információkat – tehát ő csalta be Solid Snake-et. Indulni készül, hogy megkeresse a Patriótákat. Szerinte csak egy Snake maradhat, egy Big Boss! A Ray beugrik a tengerbe, Snake pedig utána, miután eltörte a bilincsét.

Az Arsenal megindul és New York partjai felé száguld. Nekiütközik a Federal Hall épületének. Solidus és Raiden a tetejére esnek. Pont 200 évvel ezelőtt, ezen a napon, itt lépett hivatalba George Washington, az USA első elnöke. Solidus boldog, szerinte most megint itt fog újra megszületni a szabadság. Felszabadítják az országot a Patrióták uralma alól. Solidus nem hatalmat akar, hanem kivenni a Patrióták kezéből a lehetőséget, hogy kedvük szerint alakítsák a történelmet és az igazságot. Ne tudják tovább kontrollálni az emberek életét. Az emberi tulajdonságok a szülőkről a gyerekekre szállnak, és ennek így is kell maradni. Mindhárom Snake-et Big Boss-ból klónozták, az ő emlékeit hordozzák. Solidus is nyomot akar hagyni maga után, valami emléket, amit a Patrióták nem másíthatnak meg. Itt akarja hagyni kéznyomát a történelemben. Le akarja győzni a Patriótákat és felszabadítani az embereket.

Ekkor jelentkezik az ezredes. Beismeri, hogy tényleg nem ember. Egy magasabbrendű mesterséges intelligencia. A Patrióták ismerik az emberi fejlődéstan teljes egészét. Képesek arra, hogy életet teremtsenek. Pár dolgot nem tudnak csupán klónozni – emlékeket, ötleteket, kultúrát és történelmet. Ezeket a gének nem tartalmazzák. Az a céljuk, hogy digitálisan tárolják az információt a jövő számára, és nem kontrollálni akarnak, hanem majd ezekből új valóságot kreálni! A társadalom azt szajkózza, hogy mindent elérhetsz, ha küzdesz, pedig a valóságban csak néhányan lehetnek a szerencsések. Az emberek nem tudják mi helyes és mi nem. A világ egy nagy káoszban omlik össze. Mint "uralkodóknak", ezt kell meggátolniuk a Patriótáknak. Majd ők eldöntik, melyik a helyes út. Az ezredes megvádolja Raident, hogy azt sem tudja, mit vár az élettől. Így van ezzel a többi ember is. Majd ők megmondják nekik! Ha az ember hibázik, rögtön mást kezd el okolni. Elferdíti saját magának az igazságot. Ezt fogják kivédeni a Patrióták azzal, hogy irányítják és megválogatják az emberek gondolatait.

Az S3 terv tulajdonképpen nem Solid Snake Szimulációt jelent – Ocelot sem tudta, miről van itt valójában szó. "Szelektálás a társadalmi józanság érdekében" – ez a dolog lényege. Létrehoznak egy protokollt, melynek segítségével az egyén lassan azzá válik, aminek a felsőbb akarat szánja. Shadow Moses csak egy megkreált teszt volt. Egy jó kis modern, "terroristás" köntösbe bújtatott buli. Rose szerint viccesen akár fantasy környezetbe is tehették volna!

Raiden több Solidus által felnevelt gyermekkatonából lett kiválasztva a Patrióták által azért, mert nem akart a múltjára emlékezni. Elfogadta az "igazságot", amit beadtak neki. Most, Raiden küldetésének a végén a valódi GW rendszer indulásra kész. Utolsó feladat: Solidus legyőzése. Meg kell tenni, Olga gyermeke és Rose érdekében!

"Jack, fiam. Engem és testvéreimet szörnyeknek neveznek, beteg gének végtermékeinek. De te tökéletes vagy! Lássuk, melyikünk maradhat életben! Én öltem meg a szüleid, majd felneveltelek. Apád voltam és egyben a legfőbb ellenséged. Szabadítsd meg mindkettőnket. Ráadásul a Patrióták adatai is már benned vannak. Védd magad" – mondja Solidus.

A következő összecsapás nem lesz nehéz. Vedd fel a páncélt és igyekezz nem leesni a tetőről! Védekezz az L1-gyel!

Az ezredes élő fegyvernek titulálja Raident, aki ettől meglehetősen ideges lesz.

A vége felé Solidus bevadul. Ide-oda csúszkál, próbálj meg elugrálni előle. Amikor támad védd ki és vágj vagy szúrj vissza.

Solidus csúnya véget ér. Övé a szabadság! A város feléled. Megérkezik Snake. Raiden végre megtalálja önmagát. Végre lesz miben hinnie – és, hogy miben, azt ő választhatja ki saját magának. Fel kell nevelnie egy gyermeket és mindent megtanítani neki. Új életet kezdhet, tiszta lappal. Snake Rose gondjaira bízza Jacket, és elindul Liquid nyomába, megkeresni Olga gyermekét. Tovább harcol a szabadságért! Nála a valódi vírus diszk a Patrióták adataival!

"Snake, itt Ocelot. Érdekes dolgot találtam a diszken. Egy ismerős nevet és a Patrióták, 12 ember adatait. Ezek az személyek 100 éve halottak!"

THE END?

Martin

PROJECT EDEN VÉGIGJÁTSZÁS ELSŐ RÉSZ

CENTURY PLAZA

A bevezető animáció után a Plaza előtt találod magad, a csapatoddal egyetemben. Indulj meg a bejárat felé, és invitáld magad után a többieket is. A hevesen villogó I betű jelzi útközben, hogy az első utasítás megérkezett a bejutással kapcsolatban...olvasd el, és menj tovább. Ember tervez, isten végez. A semmivé váló híd is ezt bizonyítja. Az új üzenet elolvasása után forduljatok balra, és a lépcsőt megmászva menjetek be az ajtón. A szobában balra van egy nagy üvegajtó, és egy kapcsoló. Utóbbit nyomd meg, mire egy lift fog érkezni, amibe kollektív szálljatok be. Az alagsorban egy üzenet, és egy levél fogad, meg kell találni a biztonsági főnököt. A liftből kiszállva menj jobbra, majd az első elágazásnál be balra az UPA automatáig. Itt, miután mindenki megfürdőzött a kellemes, kékes fényben, válts Amber nénire, és kezdj szóló munkába, menj fel az itt található emelkedőn a tetőre. A célpont az orrunk előtt csapja be az ajtót, keresnünk kell valami más utat, lődd ki a jobboldali ablakot a középen látható építményen, és óvatosan ess rá az alatta látható csőre, ahonnan már simán földet érhetsz. A gázokkal ne foglalkozz, fuss el a folyosó végére, a kar eltolásával zárd el a csapokat, és sétálj ki az ajtón. A lépcsőn, és az ajtón túl (ahol a hurka farkú malac...) vár az első akció, vagyis gyalázd le a destruktív hajlamú, koponyafejű fickókat. Ha megtekintetted az irodát, mehetnél fel a nagylépcsőn, az átjáróhoz, ahol három kutya próbál majd megállítani, persze nem sok sikerrel. A szobák mellett elfutva összefutunk az őrrel, most már csak az ajtót kell kinyitnunk, majd Carterre váltva ide kell jönnünk, hogy beszéljünk a szakállassal. A társalgás végét jelezve, az őr leszalad az automata felé, mi meg közben kapunk egy üzenetet. Menjünk mi is a várakozókhoz, majd őket felszedve irány a konyha, vezetőnk kíséretében. Ha kibeszélgetted magad az ittlévőkkel, Andre irányításával nézd meg a bal sarokban lévő szikrázó kapcsolót. Megjavítani ugyan nem sikerül teljesen, de azért legalább az ajtó megemelkedik egy kicsit. Ezek után nem marad más hátra, a főnökkel nyomulj fel az UPA kézleolvasós ajtó mögötti lépcsőn, és az újabb üvegajtón túl használd az automata nagy ajtaját, ami egy kis tankot rejt. Ja, igen...elfelejtettem mondani, hogy az üzeneteket, meg a leveleket már nem említem többet, mert úgyis észreveszed az érkezésüket. Nyomás vissza a félig kinyílt ajtóhoz, és nyomasd be a kicsikét a résen. A tankkal csak az asztalra kell feljutnunk, majd a kapcsolót kilőve már nyitva a bejárat. Minokon a sor, vedd fel vele a töltőt, és a tenyérleolvasót használva indítsd be a kamerarendszert (mondjuk ehhez nem tudom, hogy miért kell először Carternek is megnéznie a panelt, ha egyszer ő úgysem tudja irányítani...). Nézegessük meg a különböző megfigyelő pontokat, a felvett gyilok videót, azután nyissuk meg a zárt felvevőt, jutalmunk, hogy kinyithatjuk a bezárt rácsot. Ismét Carterrel menjünk be rajta, és menjünk le a lépcsőn a csövesekhez. Rögtön szemben, az acél építménynél van egy töltő, valamint, ha az ott lévő nyitott kartondoboznak háttal állsz, akkor menj a tőled balra álló bunkerhez, aminél a kis résen be tudod engedni a tankot az újabb töltőért. Na, elég a gyűjtögetésből, a szélen haladva sétálj be a mellékhelyiségekhez. Az utolsó rötyi zárva van, lődd ki a bejelölt helyet, és beszélgess a kiszabadított fickóval, addig, amíg oda nem adja a kártyáját. Irány vissza a többiekhez. A csapatodat magad után rángatva menj vissza a liftig, és a mellette található bejáraton túl a kártyával nyitható ajtóig, amit most már használhatsz is. Rohanjatok fel a lépcsőn, a futószalag bejáratáig, ahol Minoko irányításával sétálj be, fuss a szalag végéig, ahol kijuthatsz a túloldalra. A zárat szétlőve bejutottál a vezérlőkhöz, a zöld gombbal pedig kikapcsolhatod a mozgó szalagot, így a többiekkel is átjöhetsz. Valaki nyissa ki az ajtót, amin áthaladva az egész csapat a kazánházban, vagy valami hasonló helyen köt ki. A sárga kart meghúzva engedd le a csövet, azután Minokoval kapcsolódj fel a falon található monitorokra. Mindeközben ugorj át Amber irányításával a himbálódzó csőbe, és lődd szét a szemben látható két zárat. A megnyíló hengerbe pattanj be, és válts vissza a műszaki csajra, akivel törd fel a középső kamera kódját, majd fordítsd el Ambert, a rejtekhelyével együtt. Amber számára két lehetőség nyílt meg, számunkra az a jó út, amelyik kissé lejtős. Azon a csövön felfutva, majd jobbra fordulva húzzuk fel a kaput a karral, kiérve újabb kaput emelhetünk meg, és így bejutottunk a szellőzőrendszer főkapcsolójához, amivel lekapcsolhatjuk a ventillátorokat. Na, húzzunk bele. Minokoval fordítsunk a hengeren, hogy Andre is bemehessen. Henger vissza, így a srác a másik oldalon megtudja javítani a kapcsolót. M. a bal kamerát használva most már felhúzhatja a kaput, amin keresztül Andre bejut a félbefűrészelt csőbe. Ugorj ki jobbra, a lépcsőre, aminek a tetején van egy irányítópult. Azt használva le tudod engedni a cső másik darabját is. Ugorj rá majd a karokkal, és a gombbal, helyezd a helyére, így összekapcsolva a két darabot. Válts Amberre, és menj át vele ezen a frissen készült járaton. Egy szobába érkezel, ahol ott van a korábban már látott híd irányítója, csak a gombot kell lenyomnod, és szabad az út. Andreval engedd vissza a csövet a helyére, és menj vissza a kazánházba társaidhoz. Minokoval használd a jobb oldali kamerát, ezzel megnyithatod a kivezető utat. Na, most aztán mindenki zúzzon Amber nénihez. Az UPA ajtót tegyük szabaddá Carter dokival, azután lőjük szitává az azon kitántorgó szimpatikus emberkét. Odabent két másik balhés egyed is vár, likvidálásuk után menjünk be balra, és vegyük fel a holttestek mellett heverő cuccost. A főnökkel szaladjunk vissza az UPA automatáig, amiből a tankot kaptuk, és helyezzük be az imént felszedett tárgyat, majd menjünk vissza a többiekhez. Ha felszedted őket, irány jobbra, ahol a két lelőtt koponyás van. A nagy UPA kapun bejutva vár benneteket a lift, amivel továbbjuthattok a következő pályára...

REAL MEAT FACTORY

A lifttel megérkezve olyan érzésünk van, mintha valami háborús szintérre kerültünk volna, minden lángokban áll, robban, esik szét...a legszívesebben menekülnénk is vissza a bázisunkra. Mivel ezt nem tehetjük, a lángok közt álló ládákon átgyalogolva csatlakozzunk Amberhez, lám, újra teljes a csapat. Így, együtt szaladjunk fel a lépcsőn, majd jobb oldalt (a másikon megráz az áram) álljunk meg a nagy akvárium előtt. Ha lefolyt belőle a víz, és a halak is kiszenvedtek, akár szét is lőhetnénk, hogy bejussunk a mozgólépcsőhöz. Ezen jussunk fel a következő emeletre, majd még egyel feljebb, a szétégett padokhoz. Itt lesz egy fatábla, amin felsétálhatunk a gerendákhoz, de nem tudunk tovább menni, mert kevés a hely. Elő a kis tankunkat, amivel már boldogan, vidám indulókat fütyörészve masírozhatunk a túloldalon látható kapcsolóhoz, amit használjunk is. Minden rendben, még a tűz sem pattog olyan vidáman, pottyanjunk le a cső mellett. A falon található tenyérleolvasót vegyük használatba Minokoval, és a legszélső (kódolt) kameraállást tegyük elérhetővé, ezennel megnyílt a továbbvezető út. Zúzzunk előre, töltsük fel magunkat, meg ilyesmi, majd az üvegajtókat szétlőve mentsük meg a tudósokat a mutáns patkányoktól. Ha megtisztogattuk a terepet, a jobb oldalon van egy gáztartály, amit ha kilövünk, berobban a fal, és ezután nyomulhatunk tovább, az agresszív blökik megnevelése közben (Jó kutya...ül! Jó kutya...fekszik! Jó kutya...nem mozdul többet!). A ketrecekhez érve aktiváljuk a szoba másik végében helyezkedő kart, és ezzel engedjünk szabadjára még több dögöt. Hogy a rosseb vigye el mindet, már megint lehet tisztogatni. A kijáratnál megint Minokora lesz szükségünk, egy jó kis kódolás erejéig, utána uzsgyi tovább. A mozgó hídhoz érve rájövünk, hogy valami hiányzik, tehát Carterrel szaladjunk vissza az UPA automatákig, ahol kaparintsuk gyorsan meg a Lebegőt, amit utána a hídnál indítsunk meg, és a túloldalt aktiváljuk az átjárót. Fussunk át mindenkivel, az ajtóknál pedig vegyük igénybe Andre segítségét a szikrázó zár megjavításánál. Ha kijutottunk a szabadba, fellélegezhetünk, a tudósaink végre biztonságba kerültek, ezt hivatott jelezni az a hatalmas, repülő harci gépezet, ami mellettük lebeg. Most egy jófajta kis logikai rész következik. A feljárón van ugyebár egy ajtó, mellette egy kapcsolóval...na, ide álljunk be valakivel, akivel nyomjuk le a gombot, és hagyjuk is ott az illetőt. Amberrel menjünk be a szobába, és lőjük szét a falon található szerkezetet, majd mi is álljunk be a másik ajtónál lévő kapcsolóhoz, ezzel egy szabad átjárót hagyva a többieknek, akikkel masírozzunk is át. A folyósóra érkezett emberek egyikével vegyük használatba az itt elhelyezett gombot, majd Amberrel menjünk vissza a korábbi ajtóhoz, és használjuk a másik belső kapcsolót, így az utolsó kint maradt emberünk, valamint később Amber is csatlakozhat a továbbjutott társaihoz. Nem voltam túl bonyolult, ugye? Töltsük fel embereink energiáit, és haladjunk tovább, egészen a kirobbanó falig, itt Amberrel menjünk be a lángok közé, és a kicsit arrébb található vaskereket (a csöveken van) forgassuk el, így a kint maradt társaink be tudják engedni a Tankot a rács alatti szellőzőbe, amin végighaladva újabb szerkezetet lőhetünk szét a falon (a dagadt patkányt nyírjuk ki, különben megkíván, aztán mehetünk az esküvőre). A lángoló részeket elkerülve (a csöveken közlekedhetünk) menjünk a kapcsolóterembe, ahol Minokoval vegyük igénybe a tenyérleolvasó szolgáltatásait, majd Andreval preparáljuk meg az ezután hozzáférhetővé vált rendszert. Végre elhallgatott az a ***** riasztó, uzsgyi előre, a nyitott ajtón. A dögöket öljük meg, majd a baloldali lift kijelölt részét vegyük sortűz alá. Miután a szállítóeszköz lezuhant, menjünk a jobboldalihoz, és egyenként másszunk le az aknában, az alsóbb szintre. Az itt lelhető UPA kaput Carterrel nyithatod ki. A töltőteremben vedd fel a kis energiakapszulákat, és a hacker lány segítségével távozz a kinyíló ajtón. A húsfeldolgozó üzembe értél. A mutánsok likvidálása után Andreval javítsd meg a hátsó részben lévő szerkezetet, azután Amberrel mássz fel a lépcsőre, használd a kapcsolót, és lovagold meg az aláereszkedő marhahústömböt. Gyí te, gyí! Azért útközben guggolj le a gerendáknál, különben nem érsz át. A teremben, ahova érkeztél, van egy vaskerék, ezt csavard el, hogy leálljanak a fagyasztó gépek, ezután már a többiek is átjöhetnek egy rövid parti erejéig. A baloldali folyosó egy Carter által nyitható kapuhoz vezet, de ez csak a töltőterembe vezet vissza, úgyhogy menjetek inkább jobbra, ott pedig a lejtő alján álló ajtóhoz, amit próbáljatok meg Minokoval feltörni. Nem sikerült ugyan, mert minden jó ráomlott, de így sem kell bánkódni, ennek is meg volt az értelme. Van középen egy nagy, piros, duplaszárnyas ajtó. Itt menjünk be valakivel, engedjük szabadjára a Tankot, amivel menjünk a balra látható csövekhez, és használjuk a leghátsó mögött található panelt. Vonjuk vissza a járművet, majd indítsuk el a Lebegőt, és a szellőzőrendszerben haladva jussunk a lángoló szobáig, ahol egyel lejjebb jutva újabb panelt vehetünk igénybe. Megvolt minden? Rendben...most libasorban haladjunk az egyetlen kimaradt ajtóig, és valakivel tartsuk lenyomva a kapcsolóját, azután Andreval menjünk be rajta, és javítsuk meg az elromlott vezérlőt, ezután szabad az út mindenkinek. Az erőműbe jutottatok, ami teljesen áram alatt van, és a lift sem működik. Amberrel tudunk csak közlekedni az igencsak veszélyes elektromosság miatt, ugráljunk le vele a jobb oldalon (nézz körül rendesen, hogy hol érdemes landolni), azután menjünk fel a középen található gépház legtetejére, ahol használjuk a kart. Hirtelen kitárul egy kis ajtó, és egy gusztustalan csúszómászóval nézel farkasszemet. Lődd le őt, és a társait itt is, majd tedd meg ugyanezt az alattad lévő szinten is. A küldetést ezennel befejezted, menj vissza a lifttel a társaidhoz, és baloldalt szaladj ki a csarnokba, ahonnan az UPA lifttel (ott kezdted a szintet) el is hagyhatjátok ezt a pályát.

3. CONSTRUCTION ZONE

Rögtön, ahogy leérkeztek a lifttel, adódik egy kis probléma, mert az egyik vehemensebb terrorista felrobbant egy vasrudat, ami kettészeli azt a platformot, amin álltok, így a csapat ketté szakadt. Nincs mit tenni, menj a lányokkal az ajtóhoz, majd le a lépcsőn. Elértek egy újabb ajtóhoz, amit a mellette lévő gombbal lehet kinyitni, menjetek be rajta, és lőjétek le a koponyást, utána pedig a lépcsőn leszaladva kapcsolódj fel M-el a falon látható leolvasóra, amivel megnyithatod a srácok számára az utat. Válts át rájuk, öld le a rád támadókat, és fuss le a lépcsőn az út végéig, ahol van egy zárt kapu. Ezen még nem tudsz továbbmenni, de a szakadéknál indulj meg az irányítópanel felé, és öld meg a szemben megjelenő két katonát. Amennyiben megvan, Andréval mássz fel a baloldalt állomásozó vasgerendára, amit a főnökkel már mozgásba is lendíthetsz a panelon található jelek alapján. Szemben, a magasban van egy kapcsoló, amit meg kell javítanod a sráccal, ha megvolt, válts vissza a csajokhoz. Menj be a baloldalon található folyosóra, öld meg azt, aki ott tartózkodik, azután sétálj vissza, fel a lépcsőn odáig, ahol bejöttél, és onnan még egy emeletet fel, egészen a liftekig. A baloldaliból a koponyások fognak kiszállni, sőt miután lement, és visszajött a szerkezet, megint lesznek benne. Ha megölted mind, menj le egy emeletet a nyitott szintig, ahol vár egy panel M.-re, amit használj is. Most irány vissza a kiindulópontra, ahol szétvált a csapat, és mássz be az idővel jobbról feléd tartó szállítóeszközbe. A végállomáshoz érve öld meg a fogadóbizottság embereit, és a bádogemberrel sétálj be a gázosított szobába, ahol nincs más dolgod, minthogy eltekerd a vaskereket. Most már használd az itt álló liftet, és menj le rajta, egészen a zárt ajtóig (a kameráknak nincs túl sok hasznuk), azután válts a főnökékre. Ha a mérnökkel előrenézel a vasrúdon, akkor szemben, egy kicsit feljebb láthatsz egy beugrót, oda kell átirányítanod magad a főnökkel. Hurrá! Hurrá! Megvan a kártya, amivel mehetsz is boldogan C-hez, hogy kinyissátok az eddig lezárt kaput. Fuss át az üvegfolyosón a lépcsőkig, ahol a katonák várnak. Likvidálásuk után jobbra lesz egy ajtó, a szabadban megint küzdened kell. Vissza az előbb megkezdett útra, az UPA szekrényből vedd ki a bombát. Valakivel szaladj fel a lépcsőn, öld meg azt, aki utadba áll, majd a ventillátorok felett átrohanva dobj bombát a generátoron élősködő férgekre. Mássz le a csöveken az őrökhöz, likvidáld őket, használd az ajtónyitót, és menj vissza társadhoz, akit a négy kapcsolónál hagytál. A gombokból felváltva nyomj le mindig kettőt, úgy, hogy a hölgyekkel az egyik álló ventillátorral a másikra ugorva le tudj menni a legalsóra, ahonnan már szabad az út a kinyírandó patkányon át, egészen a szétlövendő szellőzőajtóig. A túloldalon pár fanatikus vár, na meg egy fegyvertöltő, és egy kódos automata, amivel a fiúk számára nyithatod meg az utat. Továbbhaladva még a liftből is rád támadnak, ne hagyd magad. Amennyiben túljutottál rajtuk, és átmentél a fürdőszobán, eljutsz egy elektromos szobáig, ahol a falon látható lyukba beküldheted a lebegőt, hogy kikapcsold vele az áramot. Továbbhaladva még egy katonával találkozol, azt öld meg. Mivel nem tudsz kijáratot találni, válts a főnökékre. A Minoko által megnyitott ajtón kijutva láthatsz szemben egy nagy, kifeszített vasgolyót...na ennek lődd szét a tartóját, hogy kiüsse a balra található falat. A pallón átjutva egy kutya fog várni, ami átalakul egy ronda, nagy szörnnyé. Amennyiben meg is ölted, menj fel az emeletre, és vedd ki a faliszekrényből a kulcsot...hoppsz, ez leesett. Sétálj kicsit vissza, a padlón található résig, és engedd le a tankot az elveszett tárgyért. Most gyalogolj be a jobboldali szobába, a falon van egy szemétledobó, ebbe hajítsd le a kulcsot. Továbbhaladva láthatsz a vezetékeken pár jól megtermett férget, őket is pusztítsd el. Másik embereddel menjél az alsóbb szintre, és vedd fel a vezeték aljánál leledző döglött férget, amit aztán helyezz el a korábban használt UPA szekrényben (abban volt a bomba). Jó, most válts át a nőkre, és menj vissza a lifttől nem messze található lépcsőig. Vedd ki a kulcsot a szemétledobóból, majd használd is az ajtón látható lakathoz. A tenyérleolvasó igénybevételével bejutsz egy szobába, amiben van egy terminál, és két kapcsoló. A terminálra csatlakozz fel M. segítségével, míg Amber nénivel állj készenlétben a gombok előtt. Megint a srácok jönnek, leginkább André. Az emeleten, ott, ahol lelőtted a vezetékről a bogarakat, van egy ablak, amit lőjél ki, majd mássz át rajta. Odakint van egy vékony perem, ami elvezet egy nagy gerendához. Ezt sorozd meg, ennek hatására ledől, és csinál neked egy újabb bejáratot, amit ki is használhatsz. Odabent öld le a bogarakat, és javítsd meg a szikrázó szerkezetet, azután kapcsold be a gépet, most már használhatod a Minoko által irányítható lézeres légpárnást. A kis aranyossal lődd szét a páncélajtókat, és haladj a padló nélküli szobáig. Ha odaértél, Amberrel nyomd le a bal oldali gombot, mire lejön a plafon. Erre menj rá, és utána a jobb gomb használatával feljutsz az emeletre. Itt megint pusztítsd az ajtókat, később pedig az ágyúnál robbantsd be a szoba túlsó részét. Most már szabad az út a srácok számára. Amberrel nyomd le újra a bal kapcsolót, így a főnökék el tudnak menni a folyósóra, hogy visszahúzzák a hidat a karral. Vissza a szobába, és a jobb kapcsoló utolsó használatával fel tudtok menni az emeletre, a lézerfegyverhez. Minokoékkal közben hagyjuk ott a szobát, és másszunk fel az oszlopon, majd a jobb folyosó végén menj le az ajtó túloldalára, és a párkányon engedd fel a tankot, amivel később az asztalra gurulj fel, lődd ki a kapcsoló üvegét, és használd is azt. Most már be tudtok menni a nőkkel, a leállt futószalagon. Előre haladva nyírd ki a két terroristát, majd arrébb, a kis szobában (életerőtöltő), Minokoval csatlakozz a terminálra, és kapcsold össze újra az épületeket a híddal. Amberrel még szaladj el a kis ketrecig, és állj bele. Most megint a főnökék következnek. Menjetek át a hídon, és Andréval javítsd meg a baloldali gépezetet. Ha kész használd a baloldali gombot, mire a mágnes felragadja a fémkasznit. Kis idő múlva újra használhatod ugyanezt a kapcsolót, és így Amber csatlakozhat korábban elveszített társaihoz. Húzd meg vele a gőzben fürdőző kart, és most már válts a kiscsajra. Menj vissza vele egy kicsit, és lődd ki a kártyaleolvasó üvegét, majd vedd ki a kártyát, és használd a szemközti ajtónál. A kis folyosókon nagyon gyorsan szaladj át, különben nem húzod sokáig. Amennyiben csatlakoztál társaidhoz, már csak egy terminált kell működésbe hoznod, és már mehettek is az UPA lifthez, és a következő pályához.

4. SHOPPING MALL

Nos, ez egy elég mozgalmas pálya lesz, rengeteg akcióval, úgyhogy készülj fel. Millió koponyás fog rád vadászni, meg fele annyi mutáns, és lézerágyú. Utóbbiakat csak Amberrel lehet likvidálni, méghozzá úgy, hogy az ágyúk mellé célzol a földre (meg egy kicsit mögé), és így a robbanás áldozatai lesznek. A fegyvereidet töltsd fel mindig, ne használd a cellákat, csak vészhelyzetben. Miután megérkeztetek a csapattal, menjetek az egyetlen lehetséges irányba, lőjétek ki a deszkákat, és az asztal mögött megbúvó terroristát. A leolvasónál van egy energiaszívó, amit ölj meg, majd menj a kitört aljú ablakhoz. Engedd ki a tankot, és gördülj vele át a jobboldali szobába (az ablak rácsát ki tudod lőni. Még egy bogár, és egy kapcsoló vár, amit használj is, azután vedd vissza a gépet. Mehettek tovább, fel a lépcsőn. Amikor valakivel rálépsz a pallóra, és kinézel az ablakon, mögötted kinyílik egy ajtó, és egy katona fog kijönni rajta, nyírd ki. Kukucskálj ki megint, és valamivel feljebb (balra) látni fogsz egy szerkezetet, amit rongálj meg a fegyvereddel. Ha megvan, szaladj vissza a szobába, ahol a felborított asztal volt, és ess ki a kitört ablakon, az utcára. Gyorsan likvidáld a túloldalon állomásozó osztagot, és indulj meg előre. Hoppá, leszakadt a gerenda. Jó, most fordulj meg Amberrel, és menj az út másik végébe, a baloldalra. Ess le az állványzatra, majd várj, amíg zuhansz még egy szintet. Most törd ki a deszkákat, óvatosan gyalogolj el az út végére, fel a lépcsőn (a baloldalon haladj), az újabb palló leszakad, és egy koponyás is megjelenik. Lassan haladj át, még egy zsoldos. Túljutva az utca mellé kerülsz, mássz fel a kis kőlapra (oszlop kidől, csapattal nyomás fel), és menj a másik oldalhoz, aminek még az elején van egy olyan része, ahol le tudtok mászni. Az út végén van egy kitámasztott deszka, ezt gyűrd le, és a lyukon engedd be a tankot, amivel lődd ki a később látható duplaszárnyas ajtó alsó zárját. Most már mehetsz le mindenkivel a parkolóhoz, és a regenerálóhoz. M. használja a szobában található terminált, és ezek után menj a böhömmel a parkolóba, ahol megtalálod az első ágyút, ami le akar szedni, intézd el. Ha megvolt, szaladj a bal, hátsó részben lévő feljáróhoz, de vigyázz a leguruló autóra, és az őrökre. Odafent szaladj a középen álldogáló ajtóig (vigyázz az ágyúra), és likvidáld a kutyát, és a katonákat. Bent vár még két őr, meg egy töltő, és egy panel M-nek. Szaladj oda a lánnyal, de várjunk csak...nem működik a szerkezet. Küld be a tankot a szikrázó asztal alá, használd a cuccot, és már rendben is vagyunk. Kinyitottál egy kaput az alsó szinten, ahol Andréval javíthatsz egy kicsit, majd a csajjal kell feltörni a kódot, újabb út nyílt meg előtted, használd is a lánnyal, és a fémnővel. A lépcső tetején egy őr, és egy ágyú vár, fűts be nekik, majd irány be az ajtón, a deszkával. Találsz egy kapcsolószekrényt, amit ha kinyitsz, lesz egy panel a lánynak, de közben kinyílik egy másik ajtó, aminek a túloldalán egy csomó őr van, meg két ágyú. Használd a panel segítségével az ágyúkat, és nyírd ki a terroristákat. Na, most már ezek sem fognak sz*rozni veled. A fémnővel szaladj be ebbe a helységbe, haladj felfelé egy szintet, ahol likvidálj mindenkit. A letört fémcsövön mássz fel, ugorj le a liftre, aminek a tetején használd a gombot. Lépj ki a nyitott ajtón, vedd igénybe a regenerálót, és öld meg a megjelenő mutáns lényt. Rohanj a lift túloldalához, és nyomd meg a kapcsolót. Most a maradék társaiddal közelítsd meg az alsó parkoló szinten található liftaknát, és egyenként vidd végig mindenkivel a következő tornamutatványt. Állj a vasgerenda végére, és várj, amíg leérkezik a lift. Gyorsan kapaszkodj fel rá, és állj a zárt ajtóhoz, ami, miután megérkeztél a felső szintre, kinyílik, és csatlakozhatsz a konzervdobozhoz. Jó, most fussatok el a folyosó végéig, a lezárt kapuhoz, ahol egymást ölik az őrök, és a mutánsok...felemelő látványban lesz részed, sajnos azonban ez nem tart sokáig, ugyanis be kell szállnod a küzdelembe. Ha végeztél, nézd meg a jobboldali ablakot, de vigyázz, mert hirtelen kitörik, és két katona jelenik meg. Végeztél velük? Jól van, most sétálj be a megnyílt folyosóra, és tölts fel mindenkit. Amennyiben ez is megvolt, válts a debellára, és bújj ki a törött ablakon. Balra, lent látsz egy őrt, akit füstölj ki, de ne menj ki a párkányra, mert akkor lelő egy ágyú. Ha megölted, szaladj balra, le a kis gerendán, a nagy vasrúdra, itt nem tudnak bántani a fegyverek. Sétálj át rajta, irány jobbra, a párkányon, és likvidáld a két ágyút. A lezárt kapunál lévő karral megnyithatod az utat a többieknek is, de pár zsoldost is kiszabadítottál vele. Megölésük után tölts fel mindenkit lőszerrel, és életerővel, majd tiplizz át a füstölgő ágyúk közt a túloldalra. Balra van egy gerenda, amire lépj föl M-el, oldalazz a végére (figyelj a leeső üvegdarabra, mert rögtön megöl), a feldőlő hordókra állva pedig robbantsd ki a dobozokat. Csatlakozz a többiekhez, akikkel már bejuthatsz az üvegajtón. A rácstól balra van egy kapcsoló a falon, amivel megnyithatod az utat a bevásárlóközpontba. Jussatok el a szemben látható lifthez, amiből vegyétek ki a cellákat, azután forduljatok meg, szemben áll egy fickó a tűz, és a nagy ládák mellett. Beszélgess vele C segítségével. Amikor megvolt, tiplizzetek be a folyosóra, ami mögötte van (balra vezet). Lépcsőn le, beszélgetés a bulával, majd futás tovább. A csarnokban balra, a tűz mellett van a fiú, akivel társalognod kell, ő vezet el a fickóhoz, aki megnyitja neked az utat. Nyomás be a fürdőszobaszerű helységbe, azután fel a kidőlt csövön. A túloldalon leérve lődd ki a rácsot, és keresd meg gyorsan a regenerálót, hogy ha a koponyák végeznek veled, itt éledj újra. Jussatok ki a pult mögötti nagyajtón, menjetek a konténerhez, ahol nyírjátok ki a mutáns kutyát. Andréval javítsd meg a kapcsolót (öljétek meg a fölötte rángatózó energiaszívókat), azután M. csatlakozzon a panelra, és aktiválja az emelőt, ami sajnos nem úgy működik, ahogy kéne. A fémnővel mássz fel a konténerben található dobozokon a szerkezet tetejére, úgy, hogy közel legyél a fémgerendához, ami fölötted van. Most ismételd meg az emelést M-el, és mássz át a rúdra. Odaát egy újabb szerkezethez érsz, aminek nyomd le először a jobboldali, majd a baloldali gombját. Jó volt ez a kis rodeó, nem? A nagy vidámságban azért foglalkozz a látogatókkal is, kényeztesd el őket a rakéták fényével. Ha megvolt, válts M-re, és szaladj át az ágyú alatt, egészen a panelig. Nyiss meg minden járatot, és vedd uralmad alá az ágyút. Most megint Amber magánakciója következik. Tedd a korábban megbolondult gép emelőjére, és valakivel told is a magasba, hogy bemászhasson a szellőzőbe. Öld meg a rád támadó mutánsokat, és húzd fel a rácsot a többiek számára. A mozgólépcső aljában sétálj be az UPA szobába, és regenerálódj, vedd ki a szekrényből az új fegyvert, valamint csatlakozz Minokoval a panelra. Menjetek tovább, likvidáljátok az őröket, meg az ágyút, majd haladjatok végig a folyosón, a legvégében találtok egy hordót, ami kirobbantja a torlaszt. Odabent ölj le mindenkit. Az ágyú mögött megnyíló folyosó, és lépcső végén pedig nincs más dolgod, minthogy élvezd az UPA lift fényeit, hátradőlj, és pihenj egy kicsit. Eddig segítettünk, az ünnepek alatt lesz elég időtök arra, hogy továbbmenjetek, öldököljetek, és gondolkodjatok egy kicsit. Sok sikert hozzá!

Böjtös 'SILVER' Gábor

FINAL FANTASY VI VÉGIGJÁTSZÁS IV. BEFEJEZŐ RÉSZ

Ne felejtsd el, amit múltkor mondtam, tehát a megadott sorrendet nem muszáj követni, csak ahol ez logikusan következik.

PHOENIX CAVE

Cuccok: Wing Edge, Warp Stone, Ribbon, Dragon Horn. A hely tele lesz ládákkal, de ezekben nem találtok semmit. Ettől függetlenül viszont valamennyi ládát nyissátok ki, mert később megkapjátok a bennük rejtőző kincseket.

Az első és legfontosabb teendő mielőtt felkeresnétek a Phoenix barlangot, hogy felszereltek nyolc főt a legjobb felszerelésekkel és Esperekkel. Erre azért van szükség, mert a barlangban egyszerre két csapattal kell mászkálni. Ha az egyikkel megoldunk valamilyen akadályt, váltanunk kell a másik csapatra. Ha felszereltétek embereiteket, repüljetek Tzen városhoz. Ettől észak, észak-keletre egy nagyobb hegység fekszik, a közepén egy kisebb tisztással. Repüljetek a tisztáshoz és próbáljatok leszállni. Már választhatjátok a csapatokat és rögtön a kezdőponthoz kerültök. Távozni a kötéllel, csapatot váltani a Négyzettel lehet. A két csapat egyikét nevezzük A-nak, a másikat B-nek. Először is az A csapattal lépj be a barlangba, majd állj rá kapcsolóra. Válts a B-re és kövesd a megnyílt utat. Fent fordulj balra és vizsgáld meg a dobozt. Le esel egy szintet. Sétálj lefelé, majd baktass fel az emelkedőre. Állj rá a kapcsolóra és nyisd ki a ládát. Fordulj kelet felé, aztán le és állj rá a kapcsolóra. Válts az A-ra és menj a megnyílt járaton át. Itt is lesz egy kapcsoló, arra állj rá. Válts a B-re és szaladja északra, arra ahol a tüskék voltak, fordulj jobbra lesz itt egy kapcsoló. Miután ráálltál válts az A-ra. Valahol itt a közelben van egy üres láda, lent pedig egy titkos szoba, kutasd át a falat és kapsz valamit. Térj vissza az előző helyre és menj lefelé. Fordulj balra, közben nyisd ki a ládákat. Mikor zsákutcába érsz, válts a B-re. Indulj el balra, át a tüskéken, majd le. Menj át a hídon és ugrálj át a túl oldalra. Van itt is valahol egy kapcsoló, arra állj rá és válts az A-ra. Menj tovább, amíg nem találsz egy kapcsolót. Ha ráálltál válts a B-re. Sétálj fel és állj rá a kapcsolóra. Újabb váltás az A-ra. Először szaladj felfelé, kelj át a tüskéken, majd menj lefelé. Ugrálj köről köre és folytasd az utat az újabb kapcsolóig. Ezután menj addig, amíg tudsz és válts a B-re. Indulj balra és szokás szerint állj rá a kapcsolóra. Válts az A-ra. Ha akarod most megküzdhetsz második sárkánnyal, de szerintem várj még egy kicsit. Válts a B-re, menj le, aztán balra. Haladj addig amíg tudsz, majd a végén válts az A-ra. Keresd meg a kapcsolót, állj rá. Van itt valahol egy mentőhely, keresd fel és ments. Most menj vissza a Fire Dragonhoz és küzdj meg vele, azzal a csapattal amelyik erősebb (az egyszerűség kedvéért inkább az A-val támadd meg). 30000 HP-ja van, érzékeny a jég és vizes támadásokra – ajánlom a Shivát és az Ice-t. Tűzzel ne támadd, viszont magadat jó ha bevéded. Lopni nem tudsz tőle, viszont kapsz egy Strato kardot ha legyőződ. Ha megdöglik már csak 6 van hátra. Ezután már mehetsz tovább, tehát válts a B-re és ugrálj át a köveken. Lent megtalálod Locke-t. Kisebb beszélgetés jön visszatérsz Kohlingenbe. Egy megható jelenet következik, majd megkapjátok a Phoenix Espert és a cuccokat amik az üres ládákban voltak. X-Potion, Phoenix Down, X-Ether, Elixir, Flame Shld, ValiantKnife.

KIRÁNDULÁS NARSHE-BAN

Cuccok: Gauntlet, X-Ether, Monster-in-a-box (Minerva ha megölitek), Cursed Shld, Moogle Charm. Ha nem vettétek fel a dobozokat a játék első felében akkor lesznek még bonusz cuccok.

Most, hogy Locke visszatért a csapatba érdemes ellátogatni Narshe-ba – természetesen úgy, hogy berakjátok a csapatba. Ahogy belépsz Lone Wolf jön és elmondja, hogy az ajtók zárva vannak a városban. Gond egy szál se, Locke kitudja őket nyitni! Az egyik házban találsz egy öreg embert aki neked adja a Cursed Shield-et. Ezt a pajzsot felszerelve az emberünkre az ÖSSZES káros tulajdonság rá kerül és még le is gyengül egy kicsit, tehát elsőre őrültség felrakni. Viszont ott lebeg a kérdés, hogy mi történik ha az Elátkozott Pajzsról eltávolítjuk az átkot? És hogyan lehet ezt megtenni? Nos egyszerű! Tedd fel a pajzsot az egyik emberednek aki mindig a csapatban van. Ha megvívsz összesen 255(!!!) harcot ebben a cuccban az átok távozik és a Cursed Shld-ből Paladin Shld lesz! A Paladin a játék LEGERŐSEBB pajzsa, minden káros tulajdonság, elementális hatás ellen véd, elképesztő védelmet ad, és egy embernek elkezdi megtanítani az Ultima varázslatot, ami a legjobb a játékban. Ha fent van valakinek a Cursed Shld, adj annak az embernek egy Ribbont, ez leszedi a számláló kivételével az összes káros hatást. A számláló miatt főellenségeknél ne legyen rajtad a Cursed Shld. Mivel a 255 harcot nem jelzi semmi a játékban csináld a következőket. Vegyél elő egy papírt és egy ceruzát, majd minden harcnál húzz egy strigulát. Ötösével húzd át őket, így könnyen nyomon tudod követni, hogy mennyit kell még küzdeni a játék legfrankóbb pajzsáért. tényleg érdemes szenvedni és megszerezni! Visszatérve a városhoz, menj a fegyverboltba, ahol szintén találsz egy öreg embert. Ha beszélsz vele fel ajánlja, hogy neked adja vagy a Ragnarok Espret, vagy a Ragnarok kardot. A kard baromi erős, viszont az Esper sokkal jobb nála, két ok miatt. Egyrészt a kiválasztott emberünknek megtanítja az Ultimát, másrészt, az Esperrel szörnyeket átváltoztathatunk tárgyakká. Ezzel később elképesztő király cuccokat szerezhetünk. Tehát ha engem kérdezel az Espert válaszd! Ha a kardot ki akarod próbálni, ments ki egy állást, próbáld ki majd töltsd vissza. Hagyd el az épületet és menj be a titkos barlangba a város bejáratánál, tudod ezt mutatta meg Locke a játék elején. Kutasd át a helyet és hamarosan megtalálod Mogot. Ha beszélsz vele vissza áll a csapatba. Ha a játék első felében nem veted fel és inkább a Gold Hairpint választódtad, akkor is itt lesz és most felveheted! Miután vissza állt, vizsgáld meg a falat ahol Mog állt. Tiéd a Moogle Charm, amit Mognak felszerelve kikapcsolhatjuk a harcot (felesleges, mert nem fejlődünk!!). Hagyd el Narshe-t és rakd be Mogot a csapatba, és ha már ott van szereld is fel. Ments és készülj, mert kemény ütközetek jönnek. Térj vissza Narshe-ba, indulj el észak felé, a fagyott Esperhez. Útközben összefutsz az Ice Dragonnal, támadd meg. Gondolom egyértelmű, hogy itt Ifrit és a tüzes varázslatok (Fire2, Fire3) működnek jól. A jéggel ne próbálkozz. 24000 HP-ja van. A halála után tiéd a Force Shld – ez jó cucc! Öt sárkány van még hátra. Ments és folytasd az utat a fagyott Esperhez. Vizsgáld meg és megtámad. A neve Tritoch. Hasonlóan az Ice Dragonhoz, ő is a tűz varázslatokra allergiás. 30000 HP-ja van és ha legyőzöd, beáll az Esperjeid közé. Most sétálj Tritoch helyére és ha megvizsgálod a helyet, a játék felajánlja, hogy leugorhatsz – előtte sétálj vissza a mentőhelyhez és ments! Ugorj le és az új barlangrendszerben kezd el felfedezni mindent. A ládák egyikében lesz három Tonberry. Szokás szerint kemény ellenfelek 14001 HP-val. Tűz a gyengéjük, de vízzel ne támadd őket. Védekezz Vanish-sal, Golemmel és Safe-fel. Érdemes ellopni tőlük a Minervát. Kapcsold át a kapcsolókat és egy terembe érsz néhány állvánnyal, rajtuk csontváz fejjel. Vizsgáld meg az egyiket és megkapod a Terrato Espert. Ekkor azonban egy dühös jeti érkezik és megtámad. 17200 HP-ja van és a tűz a gyengéje. Lopni nem tudsz tőle és ne támadd meg jéggel. Ha legyőzted félreáll az útból. Amennyiben Mog a csapatban van és így megszólítod a jeti bemutatkozik. Umaro a neve és mivel Mog a főnöke, ráparancsol, hogy álljon be a csapatba! Ezzel megvan az első titkos szereplő, ideje felvenni a másodikat is!

GOGO

Cuccok: Ether, Red Jacket, Genji Armor, Magical Brsh, FakeMustache, Zephyr Cape, Hero Ring, Tack Star, Thunder Shld.

A világ észak-keleti sarkában találsz egy kisebb háromszög alakú szigetet. Ez a Tringle Island, kicsit átalakult a világvége óta. Szállj le itt és kezdj el mászkálni, amíg meg nem támad a ZoneEater nevű szörny. Ne csinálj semmit, hanem várj, amíg elnyeli (Engulf) az összes emberedet. Ekkor egy titkos barlangba kerülsz. Ha felfelé a fény felé mész kikerülsz innen. Fordulj délre és ugrálj át a hidakon, vigyázz nehogy megérintsenek a zöld emberek, mert leesel. Egyszer érdemes leesni a cuccok miatt, de aztán vigyázz! A mentőhely után át kell szaladnod egy óriási lezuhanó plafon alatt. Mindig próbálj beállni a lyukakba, ha nem sikerül meghalsz! Először szaladj a dobozhoz, aztán várj és siess a következőhöz. Ha sikerül átjutni a barlang végén ott vár Gogo, aki csatlakozik hozzád. A FFVI egyik legjobb szereplője, ahogy azt már kifejtettem korábban. Ezzel elértük a maximális létszámot!

DOMA KASTÉLY

Cuccok: X-Potion, Phoenix Down, Beads, Ether, Remedy, Elixir.

Először is meg kell találni Doma Kastélyt. Nikehától keletre találod a várat, egy magányos szigeten. Ha megvan, tedd be Cyant a csapatba és lépj be. Gyűjtsd össze a cuccokat és keresd fel a szállodát. Aludj egyet. Reggelre fura dolog történik, Cyan nem akar felébredni. Csak egy megoldás létezik, be kell lépnünk a lelkébe és ki kell űznünk az ott megtelepedett démont.

CYAN LELKE

Cuccok: Genji Glove, Lump of Metal, Flame Shld, X-Potion, Ice Shld.

Mivel Cyan nem lesz velünk, ezért itt csak három emberrel mehetünk! Pontosabban az elején még annyival sem. Egy emberünkkel kell megtalálnunk a maradék hármat, hosszú helyszín lesz, rengeteg ajtóval. Indulj el balra és lépj be a jobb oldali ajtón, kétszer egymás után. Ezután sétálj lefelé és egy taggal bővül a csapatod. Menj be az ajtón, fordulj jobbra és nyisd ki az ajtót. Most menj balra, és most a bal oldali ajtót nyisd ki. Menj le és megtalálod a harmadik emberedet. Lépj be az ajtón, aztán keresd meg a legfelső ajtót, majd utána a jobb oldalon találhatót. Most már csak egy ajtó maradt, azon menj be. Indulj el jobbra és lépj be az ajtón. Sétálj lefelé és próbáld meg kinyitni az ajtót. Ekkor megjelenik Curley, Larry és Moe. Többek között ők is felelősek, amiért Cyan nem akar felkelni. Mivel pattognak megkell velük küzdeni. Ne becsüld le őket! Curley-nek 15000 HP-ja van, tűz az erőssége, víz és jég a gyengése. Larry-nek 10000 HP-ja van, szél és jég varázslatokkal ne támad meg, viszont a tűz jól működik ellene. Moe-nek 12500 HP-ja van, a villám az erőssége, gyengéje nincs. Legelőször mindenképpen Curley-t hatástalanítsátok, méghozzá azért, mert ő képes feltámasztani a halott társait, nem kis kellemetlenséget okozva ezzel. Amíg együtt vannak a Delta Hit komolyakat sebez, nem árt ha minél több emberünk be van védve Ribbonnal! Lopni egyiktől se lehet semmit. Miután átküldted őket az alvilágba, lépj be az ajtón. A jól ismert szellem vonatra kerültél. Indulj el kocsiról kocsira. A második szerelvényben találsz egy kapcsolót, amit nyomj át kétszer is. A kocsi bal szárnyában találsz egy adag vasat (Lump of Metal) a dobozban. Ezt vidd vissza ahhoz a ládához, ami mozgott. Fordulj balra és keresd meg a kapcsolót. Miután átkapcsoltad, folytasd az utad balra, a következő kocsiba. Nem sokára megpillantasz négy kapcsolót. Nyomd át az elsőt, a másodikat, újra az elsőt, végül a harmadikat. Megnyílik egy újabb kapcsoló. Mielőtt megkeresnéd, találsz a közelben (azt hiszem az előző kocsiban) hat ládát, ezekhez menj. A feladat, megadott sorrendben becsukni őket. A felső sorban csukd be a harmadikat, az alsóban az első kettőt. Most nyomd meg az imént említett gombot és mehetsz is tovább. Némi járkálás után kijutsz innét, egy bányába. Hosszú idő után megint MagiTek Armorban leszünk, tehát ha Terra a csapatban van igen erősek vagyunk. Indulj lefelé és kövesd az utat. Hamarosan vissza jutsz a kiindulási pontra, itt fordulj meg és menj felfelé. Egy újabb út áll előtted. Indulj el és a hídon leesel. Vége ennek a résznek is, most újra Doma Kastélyban vagy. Mielőtt be mennél a trón terembe, néz körül a kastélyban, mert visszaemlékezéseket láthatsz Cyan életéből. Az elsőt a trón teremtől jobbra találod, a második a kastély bal szárnyában, míg a harmadikat a jobb szárnyban. Ha végeztél menj a trónterembe, ahol Cyan lelkét elragadta Wrexsoul, most őt kell elpáholni. Lesz segítője is, Soul Saver. Wrexsoulnak 23066 HP-ja van, tűz és föld támadásokkal ne támad, viszont a jég remekül beválik ellene. A SS-nek 3066 HP-ja van, de mindig feltámad ha megölöd. Ha jól emlékszem ennek az összecsapásnak van egy trükkje. Ha elsütöd egy párszor az X-Zone varázslatot, egyből megölheted a démont. A végén egy megható jelenet jön Cyan és családja között. Ezután Cyan visszaáll a csapatba, megtanulja az összes SwdTech támadását! A szállóban ébredsz. Egyből szaladj vissza a trónterembe, ahol az Alexander Esper vár rád.

AZ OPERÁBAN

Ha akarjuk folytathatjuk a sárkányvadászatot. Jidoortól délre találjuk az Operát, repülj oda. A bejáratnál rögtön elmondják, hogy egy sárkány miatt nem tudják megtartani az előadást. Keresd meg az Impresszáriót és beszélj vele. Szaladj az opera jobb szárnyába, a kapcsolókhoz. Nyomd meg a kapcsolót a bal oldalon, emiatt leesel a színpadra a sárkányhoz, akivel meg is kell küzdeni. A Dirt Dragonnak 28500 HP-ja van és igen kemény ellenfél. Két gyengéje is van, a víz és a szél. Próbálj meg minél több emberednek felszerelni Cherub Down-t, hogy kivédd a Quake, Slide és 50 Gs támadásait, amik jelentős HP veszteséggel járnak. A Honed Tusk a Golemmel hatástalanítható jól. Egy X-Potiont, tudsz tőle lopni. és egy Magus Rodot kapsz ha legyőzöd. Győzelem után már csak négy sárkány van hátra!

ÚTBAN AZ ELVESZETT KASTÉLYBA

Cuccok: Ether, Wing Edge, Doom Darts, Monster-in-a-box (ha legyőzöd Gradeust kapsz), Magicite, X-Potion.

Na, ez egy nehéz helyszín lesz, kemény harcokkal. Először is menj Figaro kastélyba, le az öreghez, és kérd meg, hogy vigyen át a másik kontinensre. Az utazás alatt a kastély megakad a tenger alatt, mond az öregnek, hogy kicsit körülnézel. Szaladj a börtönbe, ahhoz a cellához, ahol Lone Wolf volt rab – ott jutottál be korábban a kastélyba. Menj be és egy titkos barlangba kerülsz. A kijárat a hely nyugati felén lesz, egy mentőhely van előtte. A dobozokat szépen nyisd ki, az egyikben ott lesz egy kemény főellenség Master Pug azaz a világ legerősebb Tonberry-je! 22000 HP-val rendelkezik, és borzasztó erős támadásokat képes megereszteni. Gyenge pontja nincs, ellenben a vizes támadásokkal ne próbálkozz ellene. Pillanatok alatt képes megölni embereidet, ezért Gólemmel, Vanish-sal és Saffel védekezz! Egy Megalixir vagy egy Elixir a jutalmad ha sikeresen lopsz. Tényleg komoly ellenfél akármilyen erős is vagy, ezt tapasztalatból tudom. A labirintus után egy kastélyhoz jutsz, ez az ősi Kastély!

ANCIENT CASTLE

Cuccok: Blizzard Orb, Gold Hairpin, Punisher, Monster-in-a-box, X-Ether, Offering, Scimitar.

A kastély bejáratánál, láthatsz egy rövid emlékeztetőt az 1000 évvel ezelőtt lezajlott Magi háborúról. Kiderül, hogy egy hatalmas Odin nevű Esper élt itt, ám a háborúban kővé változtatta egy szellem (csak nem a vonatról?). A bejáratnál lesz a jobb és a bal oldalon is egy-egy kisebb ajtó, mögöttük dobozokkal. Az egyikben most is egy főellenség Katana Soul lakozik. Hasonlóan a Tonberry királyhoz ő is kemény fickó! 37620 HP-val áldotta meg a sors, viszont neki van már gyenge pontja! Egész pontosan a Poison és Bio (azaz a mérgező) támadások! Murasame vagy Starto kardokat lehet tőle lopni. Nagyon fontos viszont, hogy halála után elejt egy Offeringet, ami a játék legjobb relikviája, nyugodtan add oda valakinek, majd meglátod mit csinál. Lépj be a kastélyba és keresd meg az Odin szobrot. Ha megvizsgálod tiéd az Odin Esper! A trónteremben a tróntól sétálj lefelé egész pontosan öt lépést és nyomogasd az X-et! Hallanod kell egy kattanást, azt hiszem a jobb oldalon megnyílt egy titkos szoba. Sétál oda és ha Terrával a csapatban megvizsgálod a könyves polcot láthatsz egy kicsi jelenetet. A könyv egy Esper (Odin) és egy ember nő szerelmét írja le, ezért lesz Terrának deja vu-ja. A nő is kővé van változva, mellette egy sárkány a Blue Dragon repked, öld meg! 26900 HP-ja van, erőssége a víz, gyengéje a villám (Bolt 3). Lopni nem lehet tőle, halála után egy Scimitart kapsz. Már csak három van! Most választási lehetőség van. Megszerzel egy újabb Espert, de elveszíted Odint, vagy megtartod a Vallaha főistenét. Ha ugyanis megvizsgálod a szobrot, akkor Odin eltűnik és "szintet lép" azaz átváltozik Raiden Esperré. Odin a Meteor varázslatot tanítja meg (rajta kívül csak a Crusader Esper képes erre, amit csak a játék végén lehet megszerezni), Raiden viszont a Quick-et tanítja, amire csak ő képes más Esper nem. Dönts! Én mindig felvettem Raident, annak ellenére, hogy a Meteor támadás sokkal hasznosabb. Mikor végeztél és bejártad a kastélyt, térj vissza a világtérképre és folytasd a kalandot.

HIDON

Ezt már akkor meg lehet csinálni, mikor felveted Stragot, de lehet, hogy akkor még nem lennél annyira erős, hogy végezz vele, azért hagytam ezt a végére. Tedd be a csapatba Stragot és Relmet, majd repülj Thamasába – a térkép dél-keleti sarkában találod, egy kis szigeten. A városba érkezvén Strago és Relm nagyon örül, hogy végre hazatérhetnek, ám lelkesedésüket lerontja, hogy Strago barátját Gunghot (ugye emlékeztek rá?) sebesülten találják. Mint kiderül, Gungho megtalálta Hidont a szörnyet, akire régen Stragoval vadásztak, de nem sikerült megölni. Most viszont a világvége után a egy sziget és vele együtt Hidon is előkerült. Gungho arra kéri Stragot, hogy fejezze be, amit elkezdet és intézze el a démont. Ideje tehát leszámolni Hidonnal és ebben Stargo is egyetért még ha nem is azonnal. A kisebb beszélgetés után a térképen, északon a kis szigeten megnyílik egy barlang, ez az Eboshi Cave. Bent ha észak felé mész egy idióta doboz fogad minket, aki addig nem hajlandó beengedni amíg nem hozunk neki elég Coralt. Most egy idegesítő feladat következik, meg kell etetni a ládát. Járd be a barlangot és gyűjtsd a Coralt. A gombokkal tudsz teleportálni a barlang részei között. A ládák miatt ne agódj, mindig megtelnek Corallal mikor visszatérsz egy adott részbe. Mikor összegyűjtöttél egy adagot etesd meg a dobozt és ezt csináld addig, amíg átnem enged. Most viszont egy kemény összecsapás jön, le kell nyomni Hidont és csatlósait. Hidonnak 25000 HP-ja van, és ne támadd méreggel. A tűz és a Pearl varázslatok bejönnek ellene, utóbbi például az össze része ellen beválik. Próbáld meg ellopni a Thornlet nevű sapkát tőle, ha nem sikerül töltsd be az állásodat – ugye mentettél a Hidon előtt!? Próbáld meg Stragoval megtanulni Hidontól a GrandTrain támadást. A kis részeinek (Hidonite) egyenként 3500 HP-ja van! Mindegyiküknek más a gyengéje és az erőssége, de a Pearl vagy az Ultima jól működik! Miután megölted őket Strago és Relm vissza mennek Thamsába, hogy elmondják Gunghonak a jó hírt. Különösen Strago a boldog, úgy viselkedik, mint egy kis gyerek. Végre Stragot és Relmet is boldoggá tettük, jöhet Kefka előtt az utolsó állomásunk, az varázs torony.

EERIE TOWER

Cuccok: Safety Bit, Air Anchor, Genji Shld, Stunner, Force Armor, Gem Box, Pearl Lance.

Ez az a torony ahol felveted Stragot. Egy kicsit fejleszd magad, a lentebb megadott helyeken, aztán lépj be ide. Például a Life 3 egy emberednek mindenképpen legyen kifejlesztve, de az Ultima és a Cure 3 is nagyon hasznos. A toronynak az az érdekessége, hogy nem használhatsz csak varázslatokat és Itemet! A szörnyek pedig egyre erősebbek lesznek, tehát még a legfejlettebb harcosaiddal is könnyen elbukhatsz ha nem vigyázol! Megcsinálhatod azt is, hogy berakod Mogot a partiba és a Moogle Charmmal kikapcsolod a harcot, persze ezt most csak kivételesen mondom, a hely ugyanis tényleg irtó szemét, menteni sem lehet. Legalább van benne kihívás! Viszont azt is megcsinálhatod, hogy Bserk varázslatot nyomsz az embereidre, ezek után ők rendesen fegyverrel támadni fognak, csak nem tudod őket irányítani, tehát hagy meg valakit, aki gyógyítani tud. A nehézség, hogy nem csak fel a hanem le is kell jutni! A köcsögöket ne bántsd (emlékszel pont ilyeneknél lehetet a legjobban fejlődni a FFVII-ben!), mert begyógyítanak és még ha elmenekülnek is adnak pontot. Mindenhova nézz be, az egyik helyen megtalálod a hatodik sárkányt a White Dragont. 18500 HP-ja van, és nincs gyenge pontja. Lehet tőle lopni X-Potiont, ami azért érdekes mert nincs Steal parancs. Mondjuk, ha Locke-nak vagy Shadownak oda adjátok azt a fegyvert, amivel lopni tudnak (ThiefKnife) és rá nyomtok egy Bserk varázslatot, eltudjátok venni tőle. Mikor elpusztul, megkapod a Pearl Lancetet. A torony tetején találsz egy dobozt, benne a Gem Box-szal. Az Offering mellett az egyik leghasznosabb relikvia, kettőt varázsolhatsz a segítségével, úgyhogy tedd is fel valakinek. Mikor távoznál megjelenik, egy csomó Kefka pap és visszaköveteli a kincset, ha nem rakod vissza jön egy varázsló, a MagiMaster. Kegyetlen küzdelem következik és trükkös is. A legfontosabb teendő, hogy egy Life 3-mat rakj minden emberedre!! 50000 HP-ja lesz, és nincs gyengéje. A varázslatai durvák, vágj vissza neki Ultimával és Flare-ral. Tudsz tőle lopni egy Crystal Orb-ot, vagy egy Elixirt is. Amikor elfogy a HP-ja megereszt egy Ultima varázslatot és ha nem raktál embereidre Life 3-mat, akkor meghalsz. Ezt először csúnyán beszoptam, anyáztam is rendesen a játékot, mert jól megszívatott, kezdhettem elölről a tornyot. Úgy olvastam a Bonus menüben, hogy ha elfogy az MP-je akkor is meghal, tehát nyomhattok rá Osmose és Rasp varázslatokat. 50000 az MP-je is. Miután elhalt, még le kell jutni a toronyból!

KÉSZÜLŐDÉS

Na, akkor elérkeztünk a játék végéhez. Fejleszd fel embereidet. Oszd el arányosan a legjobb embereid között a felszereléseket és relikviákat és készülj fel lelkileg a legrosszabbra (borzasztó sok harc és főellenség szegélyezi majd utad)! Mikor készen állsz, repülj Kefka tornya fölé és szállj le. Érdekes dolgon kezdenek el a többiek vitatkozni, nevezetesen ha Kefkát és az Isten szobrokat elpusztítják, az Esperek és a varázslat örökre eltűnik a világból. De akkor mi lesz Terrával, hisz ő félig Esper? Ezt majd meglátjuk, kezdjük tehát meg az utat.

KEFKA'S TOWER

Cuccok: Coronet, Minerva, Fixed Dice, 2 Tack Star, Force Shld, Force Armor, 2 Ribbon, Red Cap, Nutkin Suit, Gauntlet, Hero Ring, Aegis Shld, Megalixir, Rainbow Brsh, Crystal Orb, Muscle Belt, Sky Render, Excalibur, Aura Lance.

Mint a Phoenix Cave-ben itt is a Négyzettel tudsz csapatot váltani. Számozzuk meg a három csapatot, mivel így könnyebb lesz leírnom, hogy mit kell tenni. A torony bal szárnyában landolt csapat legyen az A, a torony közepébe érkezett csapat a B, végül a jobb szárnyon található a C. Az alábbiak szerint kell végigmenni a csapatokkal. Kezdjük az A-val.

A csapat: Jó alaposan nézz körül és ne feledd el felkapkodni az utadba kerülő dobozokat. Sétálj egészen addig, amíg nem érsz egy zsákutcába. Egy kapcsolót és egy dobozt kell látnod a túl oldali helyen.

B csapat: Először kutasd át a fölső részét a helynek, aztán indulj lefelé. Hamarosan a börtönbe jutsz, az egyik cellában ott lesz Atma, akit győzz le! Sokkal durvább lesz, mint legutóbb! Összesen 55000 HP szorult belé! Gyenge pontja nincs, de használj Ultimát! Más varázslat, nem jó, Atma minden ellen be van oltva. Egy Drainer vagy egy Crystal Orb a jutalmad ha sikeresen lopsz! Miután legyőzted, átváltozik egy mentőhellyé, így nyugodtan menthetsz. Folytasd az utat lefelé, mikor is választhatsz két cső vezeték közül. A jobb oldali vissza visz a börtönbe (ideális ha menteni akarsz!), így menj be a bal oldaliba! A bal szélen lesz itt egy doboz, ne felejtsd el! A vezetékben illetve utána, kapcsold át a kapcsolót és vedd fel a doboz tartalmát. Fent, jobbra találsz egy ajtót. Haladj az egyetlen lehetséges irányba és hamarosan belebotlasz a hetedik sárkányba, a Golden Dragonba. 32400 HP-ja van, védve van a villám ellen, de nem szereti a vizes varázslatokat. Éppen ezért az Aqua Rake és a CleanSweep Lore varázslatok jól beválnak ellene, de ha nincs itt Strago akkor használhatsz Watert is! Mikor meghal kapsz egy Crystal Orb-ot. Egy darab van még! Folytasd az utat, egészen egy kapcsolós szobáig. Állj a kapcsolóra és válts csapatot.

C csapat: A doboz mellett lesz egy vezeték, amibe belépve felvehetsz még dobozokat. Térj vissza a kiindulási pontra, van itt valahol egy másik vezeték, abba lépj be. Nem sokára elérsz egy mentőhelyhez, feltétlenül ments! Szaladj tovább. Hamarosan megtámad egy újabb főellenség, Inferno. Kész infernó lesz ellene harcolni, mivel a kisebb karjait is magával hozza - hasonlít a vonatos menekülés végén jött főellenségre. Infernonak, 30800 HP-ja lesz. A tűz varázslatokkal ne támadd, viszont a jég remekül működik! Az egyik karjának Rough-nak 8000 HP-ja van, őt villámmal ne támad, ellenben itt is jó a jég. Striker nevű kar ellen viszont a jeget ne használd, helyette a tűz a hatásos megoldás, a megöléséhez, ami akkor jön ha mind a 11000 HP-ját elfogyasztod. A karok egyébként mindig vissza nőnek majd, de ha életbe hagyod őket, Inferno megtudja csinálni a Delta Hit támadását, ami kellemetlenül erős! Miután lenyomtad őket, folytasd tovább az utat. Nem sokára eléred azt a szobát, ahol a láda meg a kapcsoló van (ezt láttuk az A csapattal). Folytasd az utat és nem sokára megtalálod az utolsó sárkányt a Skull Dragont, az utolsó sárkányt. 32800 HP-val rendelkezik. Méreg ellen van bevédve és tűz a gyengéje. Jó ha bevéded magad minél több káros tulajdonság ellen, mondjuk Ribbonnal! Sokkal egyszerűbb viszont ha elfogyasztjátok az MP-jét (1999), mivel akkor is meghal. Rasp és Osmose varázslatok erre a legalkalmasabbak. Mikor meghal kapsz egy Muscle Belt-et. A pusztulása után elérkezett a pillanat, megöltük a nyolc sárkányt felszabadul a Crusader Esper és az is a miénk lesz! Melton és Meteor varázslatokat tanít. Sajnos ha elsütjük egyformán sebez minket és az ellenfelet is. Mivel engem egyszer kinyírt a játék elején (egy Magicite-tel véletlenül megidéztem), SOHA nem használtam! Szerintem túl későn lehet csak felvenni, ekkorra már nem éri meg kifejleszteni a varázslatait. Na mindegy ez csak az én véleményem, mindenesetre azért jó volt ez a sárkány vadászat, csak a szenvedésért nagyobb jutalom is járhatna! Menj tovább, amíg egy kapcsolót nem találsz. Állj rá és válts a A-ra.

A csapat: Szabad az út, mivel az előbb megnyitottad ezért sétálj tovább! Hamarosan eljutsz abba a terembe, ahol a két másik csapatod várakozik. Menj be a nagy ajtón és fordulj mondjuk balra és menj le. Találsz itt valahol egy 4 tonnás súlyt, (először menj arrébb a B csapattal aztán) lökd le a kapcsolóra. Menj vissza a másik kapcsolóhoz és állj rá.

B csapat: Hasonlóan az A csapathoz menj be az ajtón, de most jobbra menj. Keresd meg a súlyt, lökd le és állj rá fentebb a kapcsolóra!

C csapat: Irány be velük is a nagy ajtón és középen állj rá a kapcsolóra. Ha lefelé mész, találsz egy platformot amivel meglehet nyitni utakat. Ezt tedd meg úgy, hogy a többi csapattal eltudj menni, ahogy lentebb írom.

A csapat: Menj lefelé, vissza oda ahonnan a súlyt lökted. Balra van egy ajtó. Mögötte némi séta után megtalálod az első Istent, Death Gaze-t Azt hiszem a Bonus menübe összevan keverve Doom és Death Gaze neve! Elég jól megvan rajzolva és igen erős teremtés! 63000 HP-ja van, ennél senkinek nincs több! Zargasd a legerősebb varázslataiddal, de ne használj jeget és mérget! Tudsz tőle lopni Safe Bitet és ha legyőzöd megkapod a Sky Render nevű kardot Cyannak. Ezután átváltozik mentőhellyé. Szaladj észak felé, majd állj rá a kapcsolóra.

B csapat: Irány vissza lefelé, oda ahol lelökted a súlyt. Menj be a jobb oldali ajtón. Hamarosan egy újabb Istennel pontosabban Istennővel találkozol, a neve Goddess. Ő is marha jól meg van rajzolva! Gyenge pontja nincs, viszont villámmal ne próbálkozz ellene. Összesen 44000 HP-ja van. Mivel olyan nagy, hogy alig fér bele a képernyőbe, ezért körülvesszük, így nem nehéz legyőzni. Tudsz tőle lopni egy Minervát, és ha legyőzöd, megkapod az Excalibur kardot, ami az egyik legjobb a játékban. Mondjuk Locke-nak ideális fegyver. Megint kapsz egy mentőhelyet, ments, keresd meg a kapcsolót és állj rá.

C csapat: Indulj észak felé és hamarosan megtámad Guardian. Ez az a robot, amit eddig soha nem lehetett legyőzni, se Vectorban se mikor megölte Kefka Leot. Itt az idő erre is. 60000 HP-ja van és víz, valamint a villám varázslatok tartoznak a gyengepontjai közé. Vigyázz vele, mert komoly támadásokra képes! Tudsz tőle lopni egy Force Armort, vagy egy Ribbont, utóbbi hasznosabb! Egy újabb mentőhely nyílik meg. Folytasd az utad, és az egyik szobából vedd fel a Ribbont. Ha tovább mész, hamarosan belebotlasz az utolsó Istenbe, Poltrgeist-be. 58000 HP-t tud felmutatni, gyenge pontja a méreg támadások, mint a Bio és Poison. Viszont a tűz és szél mágiák gyógyítják! Védekezz ellene Sefe Bittel és Flame Shielddel. Red Jacketet tudsz tőle lopni és A. Lancetet ad miután meghal. Érdekes módon a szobroknak vége, de a varázslatok nem tűntek el. Ez azért van mert Kefka kiszívta az erejüket és most ő az abszolút Isten! Ments és ha ráállsz a kapcsolóra Kefkához kerülsz. Szereld fel az újabb cuccokkal embereidet és lépj be a pokol kapuján, Kefkához!

KÜZDELEM KEFKA ISTEN ELLEN

Amint megérkezel egy hossza párbeszéd jön, aztán választanod kell, hogy a 12 magaddal hozott embered, milyen sorrendben küzdjön meg Kefkával. Ha valaki kidől, helyére lép egy új ember! Állítsd be a sorrendet és indulhat a játék leghosszabb és legkeményebb ütközete!

Az első menetben három célpont lesz Kefka által ránk szabadított szörnyetegen. Az egész küzdelem alatt használj Ultimát és mindenkit sebző erős varázslatokat. A Long Armnak 33000 HP-ja van és ha végzel vele egy igen erős támadással sebez meg. Lopni is lehet tőle (meg a másik két célponttól is) egy Elixirt. Short Armnak 27000 HP-ja van, és a fizikai támadások tartoznak a specialitásai közé, úgyhogy védekezz a Saffel. Neki már gyenge pontja is van, a víz! Face 30000 HP-val rendelkezik. Jó ha bevagy védve Ribbonnal mert kővé tud változtatni.

Ha ezzel megvagy, jön a következő menet, feljebb kerülsz és kicserélődnek a halott embereid, élőkre. Következőben négy célpontot kell likvidálni, mindegyiktől Elixirt lophatsz! Kezd Tigerrel a vadászatot, mert ő itt a legerősebb. 30000 HP-ja lesz és védve van a Pearl ellen, de a jeget nem szereti! A következő ellenfélnek, Hitnek 28000 HP-ja lesz és jó ha már az elejétől fogva védekeztek egy Safe-fel, igen erős fizikai támadásokra képes! Gyenge pontja a méreg! A harmadik célpont a Tools, ő 24000 HP-val van megáldva. Gyenge pontja a villám! Ebben a menetben még egy ellenfél maradt, Magic, akinek 30000 HP-ja van. Ez nagyon erős lesz, főleg mivel rengeteg varázslatot tud elsütni. Próbáld meg kifogyasztani az MP-jét, vagy gyorsan végezni vele Ultimával! A gyenge pontja a Pearl.

A "hegy" legfölső csúcsán két cél lesz. Először intézd el a Girlt, mert képes feltámasztani, a már halott Sleepet. Girl 9999 HP-val rendelkezik és mivel bevan védve MINDEN varázslat ellen, érdemes fizikai támadásokkal kiiktatni. Viszont lehet tőle lopni egy Ragnarok kardot (baromi erős)! Ezt harc közben fel lehet szerelni az Item menüben! Csak lépj legfelül egyet felfelé és máris cserélhetsz fegyvert és pajzsot! Maradt még egy ellenfél, Sleep. Borzasztó, hogy milyen erős varázslatokra képes, tehát tegyél mindenkire Life 3-mat! 40000 HP-ja van és nincs gyenge pontja! Az Ultima viszont ellene is beválik. Lopd el tőle az Atma Weapont! Mikor ezzel is végzel megkezdődik a végső ütközet az igazi, Isten Kefka ellen!

Nézzük, először is a HP-ja 62000! Gyenge pontja nincs! Mivel iszonyú erős támadásokat produkál, mint a Fallen Wings, ami leviszi a HP-t mindenkinek 1-re, jó ha most elhasználod a Megalixireket és Elixireket. Használj Cure 3-mat is, ha bajban vagy! Védekezz Ribbonnal, mert bemérgez mindenféle káros hatással. Időnként Ultimát is használ! Lopni Megalixirt lehet tőle. Mást nem is tudok mondani, csak azt ha legyőzitek, vége lesz a játéknak és ennek a csodálatos történetnek is!

TITKOK

Shadow álmai: Ha Shadow-val a csapatban alszol (mindegy mikor és hol), különböző álmokat láthatsz Shadow múltjából. Az utolsó ilyen álom akkor jön, amikor Shadow-ot megtaláljuk a világvége után.

Terra Esper alakja: Változz át Terrával Esperré, majd valakivel altasd el. Várd meg míg az Espert jelző csík letelik és ébreszd fel. Terra Esper marad a csata végéig!

Imp harcos: Gyűjtsd össze a következő tárgyak: Imp Halbred, Tortoise Shld, Imp's Armor, Titanium és rakd fel egy emberednek. ő átváltozik Imppé és nagyon erős harcosként szerepelhet a csapatban. A tárgyakat a szörnyektől lehet lopni a térképen és egyéb helyeken a világvége után. Nézd meg a Bonus menüben ott levannak írva, hol találod meg őket!

Ragnarok Esper: Ragnarokkal tárgyakká változtathatunk át szörnyeket. De egy Espert csak egyszer lehet megidézni és Ragnarok hatékonysága nagyon gyenge. Tedd Gogo-t a csapatba, valakivel csináld meg a Ragnarokot, aztán Gogoval addig utánozd le, amíg nem sikerül! A Counter Attack-os tárgyakat vedd le!

Multi ütés: Szereld fel az Offeringet és a Genji Glove-ot. Nyolcat fogsz ütni!

Multi lopás: Tedd fel Locke-nak a Thife Glove-ot, amivel a Steal parancs átváltozik Capture-ré - ütjük és lopunk az ellenféltől egyszerre. Adj emellé még egy Offeringet és Locke négyszer fog lopni az ellenféltől a Capture paranccsal!

Megalixir: A szigeten ahol kezded a világvége után a játékot, találsz egy Earthguard nevű szörnyet. Nyomj rá egy Stop varázslatot, így nem tud meghalni. Ezután lopd el tőle a Megalixirt. Adj Locke-nak és Gogonak (ő neki is legyen berakva a lopás) Sneak Ringet, hogy nagyobb sikere legyen a lopásnak. Ugyanezen a szigeten találsz kis mókusokat, ők a Peepers. Náluk Elixir van, de mivel nem lehet lestoppolni őket, nehéz ellopni.

Economizer: A játék egyik legjobb relikviáját a Phoenix barlangban lehet ellopni az Aquila nevű szörnytől! Az Economizer 1 MP-re redukálja az ÖSSZES varázslatunk MP fogyasztását!

Fejlesztő helyek: A legjobban Maranda városától délre lehet fejlődni, a sivatagban. Itt ugyanis megtámad a jó öreg Cactuar, akit likvidálva 10 Magic pontot kapunk! A Hoovereket a sivatagban X-Zone-nal lehet megölni, vagy a blokk végén látható trükkel. Ha sok tapasztalati pont kell add valakinek az Exp. Egget és repülj Gau apjának házától keletre. Itt az erdőben öld a dinókat, rengeteg pontot kaphatsz, főleg a Bracsaur után. Ez utóbbit viszont nehéz lesz legyőzni, kivéve az alant látható trükkel! Sőt ha kevesebb embert raksz a csapatba és úgy győzöl, még több pontot kapnak embereid!

Egyebek: A Merit Awarddal fel lehet erősíteni Gau-t! A Thornet káros tulajdonságát, Cure Ringgel lehet kiküszöbölni! Setzert irtó mód fellehet erősíteni Offeringgel, Black Belttel, Paladin Shld-vel, Fixed Dice-szal, illetve egy jó pajzzsal és sapival. Ezután tedd a hátsó sorba és kész a szuperharcos!

Hirtelen halál: Szándékosan hagytam a végére a legjobbat! Ha a Vanish, tehát a láthatatlanság varázslattal eltüntetsz valamilyen szörnyet és rányomsz egy Doom-ot, akkor az illető azonnal meghal! A dolog a főellenségekre is vonatkozik! Kefka és a három istenségen kívül tehát BÁRKIT meglehet ölni, azonnal a játékban! Néhány helyen (pld. Ultros elleni küzdelmek), ezt ne használjátok azonnal. Mindenesetre jó trükk, az biztos!

Veres Miki

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Nem lepett meg, amikor először olvastam egy elemzést a Tony Hawk 3-ról annak a ténye, hogy mindenki áradozik róla. Még bőven mielőtt tesztelésre megkaptam a Martintól már a köztudatban volt, hogy ez a játék szinte tökéletes lesz. Meg is voltam kicsit ijedve, mert a gördeszkás játékok messiásaként várták a dolgot és életemben először tényleg nem találtam sehol a neten olyan fórumot vagy üzenő falat, ahol ezt komolyan megkérdőjelezték volna.

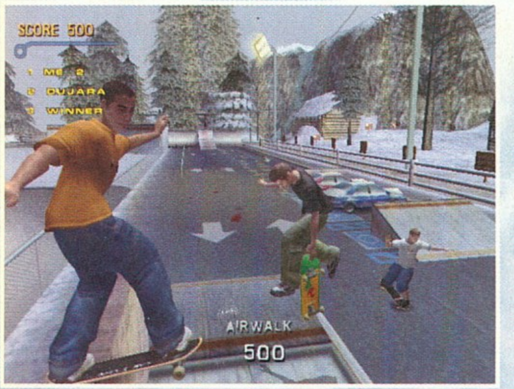
Mielőtt belemennék a játékba engedjétek meg, hogy még szubjektívebben írogassak pár sort. Ebben a játékba olyan zene van, ami gigantikus! Van benne például Motörhead! Van Ramones! Mondjatok egy olyan játékot, amiben Ramones zene volt?!? H-i-h-e-t-e-t-l-e-n ! Valószínűleg sokan közületek most vakarják a fejüket és baromira nem tudják, hogy ez a két zenekar honnan jött, mitől nagyok és egyáltalán milyen zenét játszottak, mégis mi öreg (25) tesztelők szeretünk nosztalgiázni, és ha ezt munka közben tehetjük meg, annál nincs is nagyobb élmény. **(Pont 5 Ramones CD-m van otthon. Martin Ramone)**

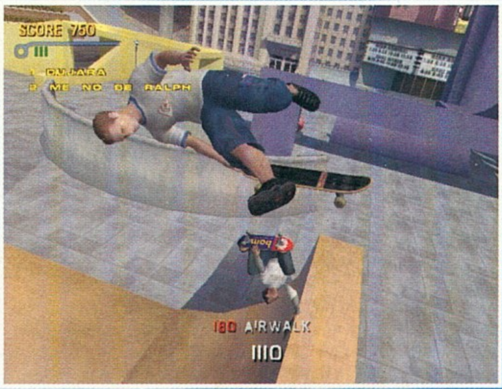
No, kicsit visszaveszek és elkezdem boncolgatni a játékot! Maga a játszhatóság alapjaiban megma-

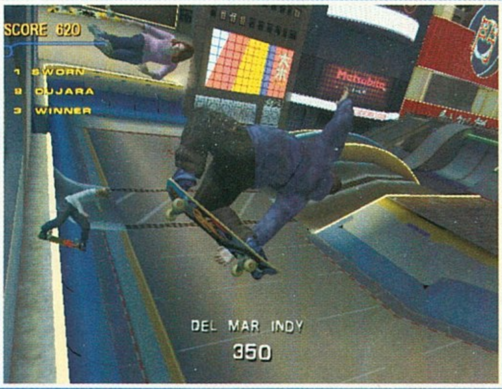
SZÁLL A HÉJA A FÉSZKÉRE

radt a régi. Már az is majdnem tökéletes volt, így semmi gigantikus változást nem találtam benne. Újításként viszont kiemelném a lehetőséget a többszörös trükközésre. Kicsit megpróbálom magyarabbul írni: eddig miközben egy külső elemhez (lépcső, korlát, járdaszegély) kapcsolódó figurát mutattatok be nem tudtatok újabb mutatványt prezentálni, csak miután leugrottatok a dologról. Itt már ez is működik, kicsit konkrétabban miközben csúsztok lefelé, mondjuk egy lépcsőkorláton, nyomjátok meg az L2 vagy R2 gombot és ettől kezdve döntsetek, hogy miként is lehet még jobban kihasználni a játékba programozott több tucatnyi trükköt.

A leglátványosabb javulás mégis a területeken látható. Sokkal több és sokkal szebb tájakon kell gördeszkáznunk, ami nagyot dob a játék hangulati potméterén. Sokkal többet kell interaktívkodni, hogy a különböző küldetésekben sikerrel járjunk, több emberrel kell találkoznunk és több tárgyat kell a megfelelő módon kezelnünk.







Ezeknél a játékoknál típushiba szokott lenni a készítők zavarodottsága a nehézségi fokozatokat illetően. Rengeteg játékban érezzük, hogy egyik-másik pálya – bár később van, mint elődjei – sokkal könnyebbre sikerült. Ez egy ilyen pontszám és mutatványcentrikus játékban nagyon fontos és azt kell mondanom, hogy a TH3-ban ez egyáltalán nincs jelen, egészen pontosan érezni, ahogy lassan nehezednek a küldetések, viszont sikerült azt is elérni a programozó gárdának, hogy ne legyen túl nagy szakadék küldetés és küldetés között. A nehézségről annyit mondanék, hogy nem megoldhatatlan, de határozottan kemény.

Kis kitartással és megfelelő elhivatottsággal a játék irányába mindent meg lehet csinálni, sőt még azt is hozzátenném, hogy a feladatok könnyebbek és humánusabbak lettek.

A játékban két "teremtős" mód van: a versenyzőkészítés és a pályaépítés. Egyik jobb, mint a másik! A versenyzőnél szinte végtelen variációkban rakhatjuk össze az arcokat, míg a pályakészítőnél is akad bőven textúra, alkatrész és leginkább (ami fontos az ilyen összetevőknél) hely az építkezésre. Nem kell attól félnünk, hogy nem fér el az általunk kitalált pálya, ha humánusan, józan ésszel rakjuk össze a cuccot, kifér minden, mindenhova.

Beszéljünk egy kicsit a grafikáról! Nekem a legjobban az tetszett, hogy a program különböző pályáin más-más az erőssége a látványnak. Míg az egyik pályán a szépen kidolgozott formák miatt érdemes nézelődni, egy másikon a világítás lenyűgöző. Ilyen tekintetben a kedvencem a Tokió-pálya, bár a földrengés utáni Los Angeles sem rossz. Mindenki döntsön magának!

A 60 fps nem igazán akad meg sehol, bár tény, hogy nem sikerült az összes pályát végigpróbálnom, mégis azt a benyomást kelti, mintha a grafikai mozgásilag is teljesen rendben lenne, és remélhetőleg ez így is van! Apróbb hibákból sikerült találnom párat, mint például egy-két rámpa, amin sikerült keresztülesnem, de igazából más probléma nem volt grafikailag a játékkal. Még mielőtt a hangzáshoz érünk magukról a versenyzőkről írnék egy pár szót! Én még tényleg nem láttam ennyire tökéletesen animált figurákat egy játékban. A viselkedésük, a különböző mozgások, amiket bemutatnak egyszerűen szemet gyönyörködtetőek és a legszebb digitalizált mozdulatsorok, ami motion capture-el valaha csináltak. Záráskép a hangzásvilágról írnék pár mondatot. A zenei részt már megfelelően bepromóztam az elején, persze nehogy azt gondolja valaki, hogy csak 70-es "hevimetál" dalocskák vannak a játékban. Van itt a deszkásoknál kötelező Hip-Hop, vagy Rock...tudjátok, mindenféle zenék Henry Rollinstól az Alien Ant Farm-ig!

A hanghatások, melyek a program atmoszféráját hivatottak érzékeltetni, ugyancsak hibátlanra sikerültek, így ha valaki tegyük fel, házi mozin játszik vele, bizony érdekes dolgokat hallhat majd. Most össze kéne foglalnom a benyomásaimat a játékról, ám ezt teljesen felesleges megtennem, mert a fent olvasható cikk szerintem egyértelműen megjelöli, hogy melyik irányba mozdul el a mérleg nyelve az én estemben, sőt inkább azt mondanám, hogy melyik oldalon akad ki! Nem igazán hittem a szememnek, amikor az egyik kedvenc Ps2-es oldalam leírta, hogy ezzel a játékkal már kézen fogható távolságba került a tökéletes gördeszkás játék, mint olyan, de tényleg minimális hibaszázalékkal tudom csak értékelni a Tony Hawk 3-at, arról nem is beszélve, hogy ehhez a nagyon jó játszhatósághoz, nagyon jó grafikához még nagyon jó zene is társul, innentől kezdve felesleges hibát keresni benne. A tökéletes karácsonyi ajándék lehet mindenkinek, feltéve, hogy eme írásom karácsony előtt megjeleni, ha nem, akkor a tökéletes újévi ajándék, ha addig sem, akkor hozza az a frányа nyuszi vagy fiúk kérjék valentin napra, de a lényeg: mindenképp szerezzétek be, mert értékes darabja lészen eme gördeszkás prédikáció szent PS2-es bibliotékánknak. Amen.

aDaM





TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION

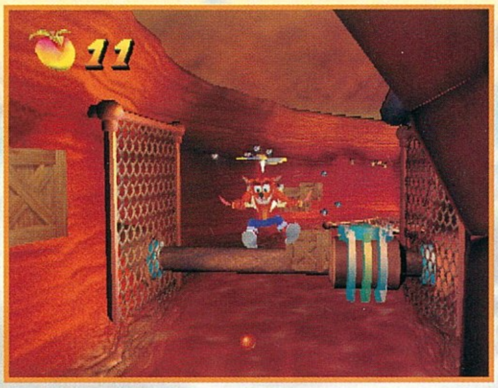
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (45kB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZEBB, MÉLYEBB PÁLYÁK
× NEM KÖNNYŰ

9.5 pont

Réges-régen…egy messzi-messzi galaxisban… A nagy Konzolháborúk, és vérengzések előtt még a gonosz Robotnik császár, és Darth Bowser uralkodott. A lázadók egy kis csoportja (név szerint: Obi Van Mario, Luigi Skywalker, és Han Sonic) lelkesen, és kitartóan ostromolta a sötét erőket, míg végül sikerrel is jártak. A Birodalom megbukott, az élet visszatért a normál kerékvágásba, de ez a látszólagos csend nem tartott sokáig. Hamarosan új Darth tanoncok, és mesterek jelentek meg, köztük a legerősebbel, kit csak Cortex néven emlegettek az ellenállók. Az ellenállás egyik legfőbb alakja Crash volt, szerelmével az oldalán. A háború sokáig tartott, de a végén az erő harcosai legyőzték a hódítani akaró sötét lovagokat, így ismét béke köszöntött be a galaxis lakóinak életébe… Azonban mostanában pletykák keringenek arról, hogy a fellegek felett egyre sötétebb az ég, mert a klónháborúkból megmaradt technikák segítségével Cortex visszatért, és erősebb, mint valaha. Ráadásul, hogy még nehezebb legyen a helyzet, vele vannak hűséges követői, és egy mester, aki a függöny mögül irányítja bábjait a mindent elsöprő győzelem reményében. A lázadók utolsó esélye jött most el, hogy véglegesen eltöröljék a gonosz Birodalom maradványait…



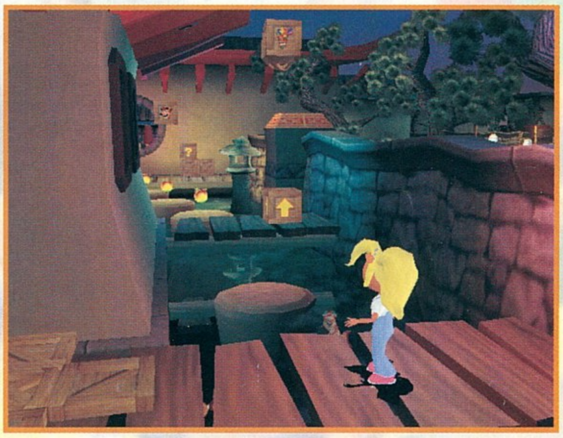
CRASH WARS : EPISODE 2

A platform stílus már azóta színesíti folyamatosan életünket, hogy az első játékok megjelentek. Természetesen a korai időkben még elég kezdetleges formát öltöttek az ilyen jellegű próbálkozások, de az egyre erősebb gépek megjelenésével ezek is igényesedtek, és szerintem igazából a 16 BIT-es időkben érték el azt a szintet, ami leginkább kedvezett a műfajnak. Mario, és Sonic…ez az a két név, ami nagyon kedves a szívemnek, és ezzel szerintem nem vagyok egyedül. Az összes részét végigjátszottam ennek a két sorozatnak, és egy jó ideje már nagyon hiányoznak a programok széles palettájáról, hiszen felejthetetlen élményt nyújtottak. Volt Croc, Spyro, és még egy-két próbálkozás, de egyik sem hozta ugyanazt a filinget, amit a korábban említettek. Egyetlen kivétel volt, mégpedig a Crash Bandicoot. Valószínűleg nem csak nekem tetszett a Sony állatka kalandozása, mert igen nagy sikereket ért el, és nem csak a játékosok, hanem a sajtó köreiben is. Amikor a programot fejlesztő brigád bejelentette, hogy nem kívánnak több folytatást kreálni, mindenki meglepődött, hiszen egy ilyen aranytojást tojó tyúkot nem szoktak csak úgy eldobni, ráadásul megijedtek, hogy mi lesz majd kedvenc hősük nélkül. Persze idővel kiderült, hogy nem kell annyira félni, hiszen a Konami megvette a jogokat, és már dolgozik a folytatáson, amit rengetegen vártak…ráadásul nem hiába. A Crash új része pont olyan jó, mint a korábbi fejlesztések, sőt még jobb, hiszen grafikailag megtáltosodott a progi, köszönhetően a PS2 tudásának, és erejének. Változtatás ugyan nem sok van, és ennek én nem szoktam híve lenni, hiszen szeretem az új ötleteket, mégis magával ragadó a játék, és leköti az embert.



A RAVASZ, A RÓKA ÉS KÉT FÜSTÖLGŐ…







Aki nem ismerné (bár kötve hiszem, hogy van ilyen ember), azzal tudatnám, hogy egy klasszikus platform játékról van szó. Főhősünket irányítva kell haladnunk balról-jobbra 2D-ben, vagy legtöbbször hátulról-előre egy ál3D-s megjelenítésben. Feladatunk az, hogy az ellenfeleket elpusztítsuk (természetesen itt nem az erőszakosságon van a hangsúly, hiszen a program leginkább a kisebbeknek készült, így ezt az elpusztítást úgy kell értelmezni, hogy mondjuk a lények fejére kell ugrani az ugrás-támadás kombinációval, vagy valamilyen hasonlóan "békés" verzióval), gyűjtögessünk, és a csapdákat elkerülve, élve kijussunk az adott szintről. Igen, különböző szintek vannak, amikbe a kezdő csarnokból juthatunk, majd egy bizonyos számú szintekből álló világgal végeztünk, akkor egy főellenséggel kell végeznünk, ami persze néha nehezebb feladat, mint egy-egy pálya teljesítése. Az ilyen szint végi ellenségeknél mindig van valami logikus támadás, amivel legyőzhetjük őket, bármennyire is nehéznek tűnik ez a feladat. A gyűjtögetésre visszatérve…ismét vannak ládák, almák, kristályok, és egyéb nyalánkságok, amik a továbbjutásunkhoz, valamint életeink számának megnöveléséhez nyújtanak segítséget, és nem utolsó sorban a program száz százalékos teljesítéséhez is. Mivel (szerintem) a Konami egyértelműen a harmadik részt (Warped) vette példának, rengeteg alternatív pálya van a játékban, ilyenkor különböző járművekbe szállhatunk, de van olyan is, hogy egy-egy fél képernyőt betöltő lény elől menekülhetünk. Ezek mind olyan pozitívumok, amik megnövelik a program élettartamát, és élvezeti szintjét. Az irányításról azért nem ejtek szót, mert teljesen a megszokott sémát használja, és még annak sem okozhat gondot az elsajátítása, aki még nem játszott egy korábbi résszel sem. Amire viszont kitérnék, az a megvalósítás. A grafika gyönyörű, valahogy így kéne elképzelni manapság egy platform játékot, hiszen a gép nyújtotta lehetőségeket ki kell használni teljes mértékben. A pályák is eszméletlenek lettek, és mindegyiknek meg van a maga sajátossága, oda jellemző élménye. A víz alatti részek kápráztatóak, de például a jeges pályákon is gyönyörű mondjuk, ahogy egy nagyobb jégtömb mögött elhaladva látjuk magunkat tükröződni, ahogy testünk képe megtörik a különböző szögletekben. Egyetlen egy sajnálatos tény miatt fogtok a teszt végen egy kilences számot látni, méghozzá a Crash kalandjait kitaláló Naughty Dog csapat új fejlesztésének megjelenése okából, amit Jak and Dexternek hívnak (teszt kicsivel arrébb). Na, az a program még gyönyörűbb, látványosabb, és élvezetesebb, mint ez, le a kalappal előtte. A Crash így is iszonyatosan jól sikerült, és bár féltünk a fejlesztőbrigád váltás miatt, megállja a helyét. Ha egy hónappal korábban jelenik meg, lehet, hogy másképpen értékeljük, de a J.&D. eldöntötte a vetélytárs sorsát, és ez az amúgy nagyon is kitüntető ezüstérmesség.

Böjtös 'SILVER' Gábor

CRASH BANDICOOT - THE WRATH OF CORTEX

KONAMI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (65KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MEGSZOKOTT CRASH MINŐSÉG, JÓVAL SZEBB GRAFIKÁVAL
× ISZONYATOSAN SOKAT TÖLT

9 pont



NHL 2002

Az egyik első csalódásom a PS2-vel kapcsolatban az NHL 2001-volt! Emlékszem épp egy tévé műsorában próbáltam csillogtatni tudásomat, bízva a PS-es hoki tapasztalatomban, majd jött egy istenverte kezdő és döntetlent játszott velem! Hát kérem szépen ez nem állapot! Ráadásul az arc a haverom volt, aki azóta ezen röhög.

Nem is nagyon értettem, miért volt olyan nehézkes az irányítása annak a játéknak, aztán lassan rájöttem, hogy miként az NBA első kiadása is némileg "akadozós" volt, így az NHL is kellő kép kezdetlegesen debütált az EA csapat PS2-es próbálkozásai piacán. No, most viszont már egy hete nyomom a hokit és felelősségem teljes tudatában kijelenteném: a hónap ajánlata van a kezeim között. A program irányíthatósága olyan szinten javult fel, hogy az már-már ijesztő. Ha összevetjük az előző kiadással szinte megdöbbentő, hogy ott mennyire nehézkes volt például a kapura lövés vagy a játékosok közötti gyors korongadogatás, ám ebben a játékban mintha ezt elvágták volna. Végre több támadást is le tudunk vezetni teljesen ritmusosan, ami ugye a jégkorongban nagyon sokat számít. Az első NHL-nél talán a legnagyobb probléma a játékosok dinamikus összehangolása volt. Illetve nem volt, mert lehetetlen feladatnak tűnt. A 2002-es kiadásban ez már nem probléma. A másik gigantikus pozitívuma az NHL2002-nek a hangulat! Figyeltek a programozók, hogy az összes buta ám hangulati szempontból mindenképp fontos részletet megmutassa a gép. Ilyenek például az információk mérkőzés alatt, vagy a statisztikák, már-már érthetetlen kategóriái, mint megszerzett korongok, lövés nagy ütővel, verekedések száma...stb. A kommentátorok is teljesen rendben vannak, ráadásul a játék legkönnyebb fokozatánál maga a szakkommentátor tanít meg minket a legalapvetőbb mozgásokra és trükkökre a mérkőzés alatt, így mondhatom, hogy aki beszél angolul könnyen megtanulhat mindent, még akkor is, ha első alkalommal játszik a programmal. Ne lepődjetek meg, amikor a mérkőzés alatt kamerát vált a gép vagy visszajátszik egy-egy mozdulatot. Ilyenkor vagy helyzetben vagytok, vagy annyira szép volt a történet, hogy meg kell ismételnie. A közönség, a hanghatások, a játékosok mozgása teljesen élethű, arról nem is beszélve, hogy a jég is karcolódik, ha megnézitek a harmadok elején mindig tükörsima minden, ám 3 perc múlva agyon van karcolva a korcsolyák miatt az egész küzdőtér. Próbáltam minden pozitívumot megemlíteni, negatívum nincs nagyon! Most újra leírhatnám, hogy az EA-Sports neve garancia ezekre a dolgokra, de ez már szinte közhely! A hónap sportjátéka (mármint azok közül, melyeket én teszteltem), szinte bárkinek ajánlom, mert van benne energia, izgalom és játszhatóság magas színvonalon.

aDaM

MEGYEK INKÁBB A MŰJÉGRE!





NHL 2002

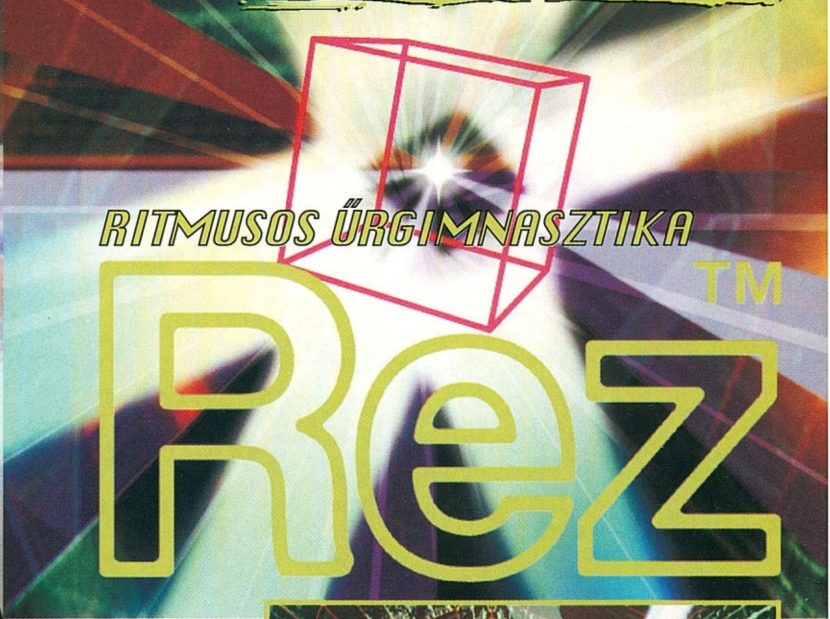
ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-8 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (749KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ NAGYON LÁTVÁNYOS
× KICSIT SOKAT TÖLTÖGET

10 pont



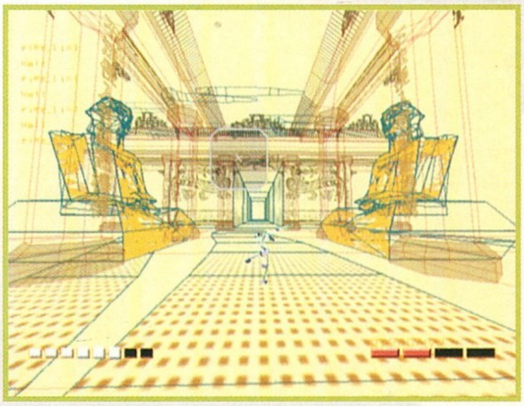
RITMUSOS ŰRGIMNASZTIKA

Rez™

Kéremszépen, én alapjaiban egy jóindulatú embernek számítok, még a játéktesztelíéseken belül is, mégis kicsit most úgy érzem, át lettem verve és nehezen leplezem dühömet. Merthogy van itt ez a bizonyos Tetsuya Mizuguchi, aki állítólag kreált egy fantasztikus játékot, amiben a trance és az ambient zene hullámain száguldozhatunk minden irányba, és mindezt egy baromi látványos világban tehetjük meg. Még szerencsétlen Martint is sikerült megvezetni a sok áldumával és reklámszöveggel, de akárki akármit mond a REZ semmiről nem szól és mindennek nevezhető, csak játéknak nem. Tuskózzatok le, de engem, így az első hét vége felé, mióta tesztelem, kicsit kezd kiakasztani. Pontosan el tudom képzelni, hogy ez a játék egy világsláger lehetett volna úgy 20 éve. Az, hogy vektorgrafikával van az egész összerakva, az, hogy a zene (amit állítólag a világ legjobb ambient lemezlovasai kevernek) kicsit bugyuta, még korrigálható lenne egy jó tartalommal, de ebben a játékban semmi sincs. A hivatalos verzió szerint a programban egy fantasztikus interaktív utazást tehetünk a zene világába, sőt még mi is belepiszkálhatunk a hangok csengésébe, sőt, ha elég ügyesek vagyunk, egy egész kis dalt összelőhetünk magunknak, arról nem is beszélve, hogy a program grafikája is a játékstílusunknak megfelelően alakul! Akkor most elmondanám, hogy ez a gyakorlatban hogy néz ki! Repülünk egy fickóval, miközben sziszeg valami halk aláfestő zene. Feladatunk az előttünk megjelenő (leginkább a C-64-es Elite-re emlékeztető) ellenfeleket először befogni, majd ráküldeni a célkövető rakétáinkat. Amikor a radar beáll a célpontokra hallunk valami hanghatást, és ugyanez történik a megsemmisítés pillanatában is. A kérdés már csak az, hogy ezen kívül miről szól a játék? Hát...semmiről. Repülünk előre, lövünk, kattog a zene. Miután kilőttünk mindent, tova szállunk egy másik helyre, ahol ugyanígy lövünk és egyre több, egyre butább ellenféllel kell felvennünk a versenyt. Hol élünk?!?! 1985-öt írunk?! Ez PS2? Megvádolhattok azzal, hogy túl buta vagyok a játék mély és tartalmas világának a megértéséhez, de foglalkoztam már elég zenei programmal ahhoz, hogy ne dőlje be egy ilyen baromságnak! Talán 5 üveg sör vagy 4 deci vodka segít a mélyebb és szabadabb szárnyalásban a zene csodálatos világában, de ez így józanon semmiről nem szól, csak a buta lövöldözésről. Nem tévedés, ez nulla. Talán szűk látóköröm, talán zenei alulműveltségem, de szerintem leginkább játéktesztelői mivoltom mondatja velem eme mondatot: Ha meghalljátok azt a szót, hogy REZ, fussatok minél messzebbre és ne nézzetek hátra. Semmiről nem maradtok le ígérem.

aDaM





REZ

SEGA/SONY

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (53KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ NINCS NEKI
× HOGY MEGJELENT

1 pont

Jak and Daxter the Precursor Legacy

Hát…azt hiszem kijelenthetjük, hogy megérkezett a tél. Ma arra kellett ébrednem, hogy a hópelyhek konfetti módjára hullanak alá az égből. Egy darabig figyeltem ablakomból a szálló fehérséget, majd félhangosan morgolódva bújtam vissza a jó meleg ágyba, hogy medve módra, téli álomra hajtsam a fejem. Rövid szunyókálás után rá kellett jönnöm, ez nem megy nekem, és bármennyire is fáj, át kell vészelnem a telet, csak utána élvezhetem a tavasz, és a nyár bódító szépségeit (az első virágok megjelenése, tikkasztó napsütés, hangos sörözgetés a haverokkal a kertben, az egyre kevesebb ruhába bugyolált lánykák szemügyre vétele…stb.). A gőzölgő kávét kortyolgatva arra gondoltam, ha már egyszer ébren kell lennem ebben a hidegben, akkor valami hasznos dologgal töltöm el az időmet, és miután a barátnőm pont nem ért rá, a munka mellett döntöttem, ezért írom most ezt a cikket. Azért jól levezettem ezt a dolgot, nem? Szóval…mint azt tudjátok, vannak a virágok…vannak a méhek…őőő, ez most nem az a sztori, azt hiszem. Szóval…vannak a platformjátékok, amiknek kiemelkedő alakjai voltak: Mario, Sonic és a mostani számunkban is szereplő Crash. Ezek abból álltak régebben, hogy a főhőssel kellett balról-jobbra futkározni, ugrálni, legyűrni az ellenfeleket, valamint gyűjtögetni bizonyos tárgyakat. Többnyire természetesen volt valami kerettörténet is a háttérben, ami általában arról szólt, hogy…volt egy gonosz, aki elrabolta a kedvesünket, és a hölgyet kellett kiszabadítanunk…volt egy gonosz, aki a világot fenyegette, és ezt kellett megakadályoznunk, meg hasonlók. A legutolsó nagy siker a már említett Crash volt, ami nagyon jól sikerült, és itt már szakítva a klasszikus 2D-vel, hamis 3D-ben ügyködhettünk. A program hihetetlenül sikeres, és nyereséges lett, meg is élt pár folytatást, majd hirtelen a fejlesztők lemondtak a sorozat folytatásának jogairól, és valami új fába vágták a fejszéjüket. Crash-t a Konami/Universal kettős vitte tovább, míg a Naughty Dog hallgatásba burkolózott, csak annyit árult el, hogy egy teljesen új világot találtak ki, és, hogy végre kipróbálhatnak sok olyan dolgot, amit idáig nem tudtak, az egyszerűbb hardver kapacitása miatt. Ezek az ígéretek mind szépen hangzottak, ezért tűkön ülve vártuk a kész játékot, ami egy tesztverzióban végre el is érkezett hozzánk. Jak és Daxter végre előlépett a függönyök mögül, hogy a színpadon mutassák meg minden pozitívumukat, és hibájukat.

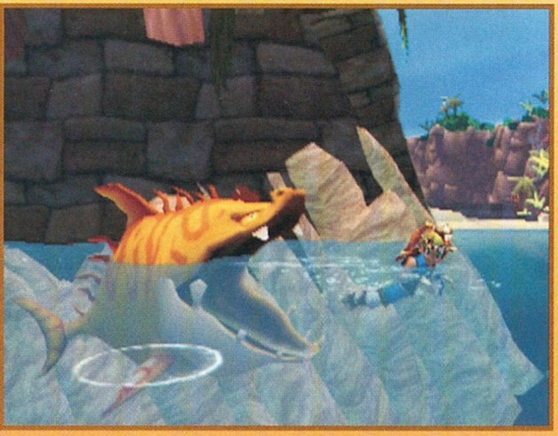
Röviden a történetről

Szóval, van egy nagyon szép, és boldog világ, ahol mindenki jól érzi magát, gyönyörű a környezet, és nyugodtak az emberek. (Gondolom nincs adó, meg globalizáció, meg média, meg hasonló, szívemnek kedves témák…) A falvakat a bölcsek irányítják, de nekik sincs igazán nagy szerepük, hiszen teljesen más a társadalom, mint a jelen világban. (Minket is irányítanak, csak sajnos nem bölcsek…) A mágia szó nem létezik, viszont van egy ECO-nak nevezett dolog, ami a föld energiáit jelöli, és hasonló tulajdonságokra képes, mint az előbb említett. Mielőtt azonban mindenki elkezdene pakolni, és már tervezné az utat erre a világra, azt el kell, hogy keserítsem, ugyanis az évszázados bölcsességet idézve azt kell mondjam, ahol van jó, ott a rossz is megveti a lábát. Így van ez a mi kis szigetvilágunknál is, mert van egy hely, ahova ritkán merészkednek át e világ lakói, és ezt a helyet Misty Island-nek hívják. Nevéhez hűen ködös, és sötét, de ez még nem is lenne igazán baj. A problémáink akkor kezdődnek, amikor megismerjük hőseinket. Történik ugyanis, hogy Daxtert egy kisebb baleset éri, vagyis fürdőt vesz egy jelentősebb mennyiségű sötét ECO-ban (ez a földben rejlő negatív energiákat jelzi), és átalakul szőrös állatkává. Igazából nincs nagy meglepi a dologban, mert hőseink mindenre felkészültek, már tudják is, hogy mit kell tenniük. A feladat az lesz, hogy a világukban lelhető energia gömböket összegyűjtsék, és azokat felhasználva Daxter visszakapja a normális testét. Persze mindezt már nem ők fogják megtenni, hanem te, és megmondom előre, hogy remekül fogsz szórakozni közben, hiszen a J&D képi világa csodaszép, az akció pergős, és a sztori pedig hemzseg a jobbnál-jobb gegektől, beszólásoktól.

Az irányításról

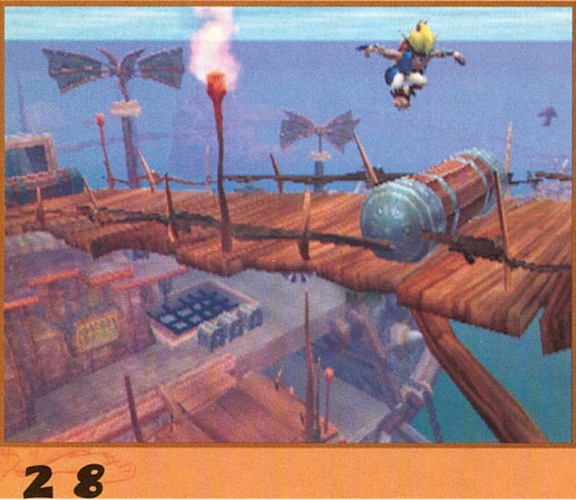


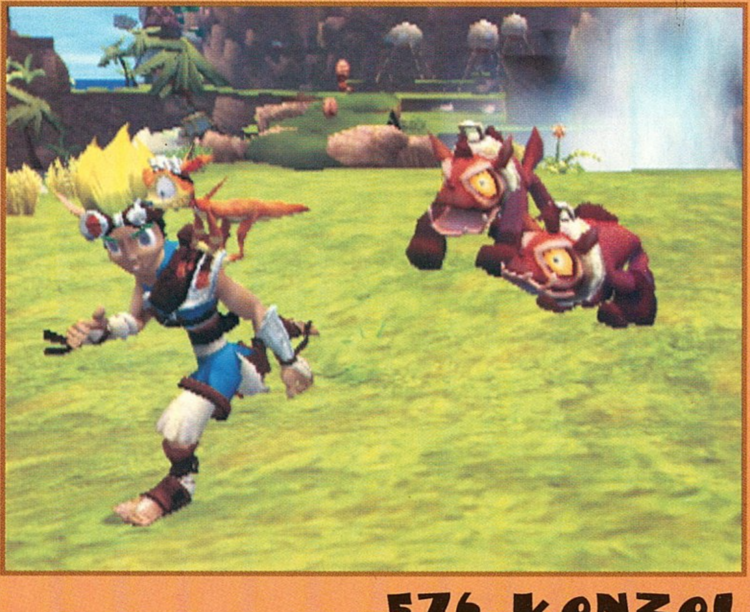
A programban szereplő helyszínek csodálatos 3D-ben lettek felépítve, ezért a mozgásszabadság elég nagy lett, és rengeteg mindent lehet csinálni. Nekem egy japán változat áll rendelkezésemre a teszthez, és eltérés lehet a különböző változatok között, de azért megpróbálom leírni a szereplők mozgatásának minden csínját-bínját, mindenesetre, ha eltérést észlelsz a saját játékod, és az általam leírtak közt, ne ess kétségbe, hiszen nagyon egyszerű a dolog, hamar megtanulod. Látszik, hogy a készítők a Crasht programozták idáig, hiszen sok hasonlóság van a szereplők között. A bal analóg karral sétálhatsz, futhatsz, a nyomás erősségétől függően, a jobb karral pedig a kamerát állítgathatod kedved szerint. Az X-szel ugorhatsz, valamint, ha a levegőben még egyszer lenyomod, akkor egy bravúros dupla ugrást produkálhatsz. A Négyzettel üthetsz, de ugrás után lenyomva egy levegőből lecsapódó támadást hajtasz végre. A Kör szintén a támadáshoz szolgál, ezzel egy forgó rúgást érsz el. A Háromszög igénybevételekor egy belső nézetbe váltasz, így jobban meg tudod figyelni a környezetedben található tárgyakat, mozgási lehetőségeket. Az L1, és R1 sétálás közben lopakodásra, míg futás közben egy laza bukfenc igénybevételére ad lehetőséget. Az L2, és R2 az életerődet, és a megszerzett tárgyaid listáját mutatja, míg a Start ezt még pontosabban engedi szemügyre venni, sőt, ez utóbbit lenyomva még azt is láthatod, hány százalékon áll az adott pálya. Nézzük csak…mint azt már említettem, sok mindenre lesz lehetőséged a játék során, és van pár megjegyzésem ezekkel kapcsolatban. Amennyiben valami közlekedési járműre ülsz, az irányítás megváltozik, de teljesen értelemszerű lesz a kezelés, például a gáz a megszokott X lenyomásával vehető igénybe. Vannak olyan apróságok is, mint például az ugratók, hidak, és egyéb használható elemek. Az ugratók a klasszikus libikóka elvén működnek, vagyis a szabad oldalukra mászol, onnan felugrasz, majd nyomsz egy Négyzetet, levegőbe röpítve ezzel a túloldalon található hatalmas sziklát, ami a levegőből visszaérkezve már repít is fel a magasba. Ezzel a módszerrel rengeteg, amúgy elérhetetlennek tűnő helyre juthatsz fel. Még ide tartozik, hogy hősünk, ha nem tudja megvetni a lábát egy párkányon, akkor jó szokás szerint megkapaszkodik abban, és már csak fel kell mászni a biztonságot nyújtó platformra. Időnként találhatsz sziklákból kimagasló oszlopokkal is, amik szintén a továbbjutásban segítenek neked, hiszen egy egyszerű támadás következtében már ki is dőlnek, ezzel egy újabb utat nyitva meg neked, és rokonszenves hőseinknek. Láthatsz még időnként a földön ábrákkal jelölt, hatalmas kapcsoló kinézetű dolgokat, ezek sem véletlenül vannak ott. A kék energiakapszulákkal (ezekről még fogok írni) feltöltődve kell az ilyenekhez odaszaladni, és máris új távlatok,





Ej, de szép kend, mi a kő





és lehetőségek kacsintgatnak ránk a közeli jövőből. Az irányításról más fontos dolog nem jut eszembe, lehet, hogy kihagytam valamit, de rá fogsz jönni magadtól is mindenre.



FELSZEDHETŐ TÁRGYAK, ÉS A FELADATOK

Nos...a legfontosabb, ami a továbbjutáshoz kell, az a következő. Vannak ezek az energia gömbök, amik létfontosságúak a pályák elhagyásához. Ha lenyomod a Startot, akkor még azt is megnézheted, hány darab kell belőle, és idáig hányat szereztél már meg. Az ilyen gömbökkel találkozhatsz mezei önmagukban, de úgy is szert tehetsz rájuk, ha bizonyos feladatokat végrehajtasz. Van, amikor egy állatkát kell elfogni, van, hogy valamilyen tárgyból, vagy lényből bizonyos darabszámot kell összeszedni. Szóval, ez a gömb volt a legfontosabb. Azután vannak a tojások, amik mindenfelé lebegnek a helyszíneken, ezek után is kapsz energiagömböt, de nem egyszerű az összegyűjtögetésük.





Ami még szintén lényeges, az-az energia töltők megkaparintása. Alapból három sebződést bírsz ki, de ha mindenhonnan felszeded ezeket a zöld kis életerőpótlékokat, akkor növelheted a már megcsappant energiádat is. Megszerezni őket a legyilkolt ellenfelek után lehet, de a dobozok is rejthetik őket. Nem utolsó sorban vannak a különleges képességeidet előhozó gömbök. Például van a kék golyó, amitől villámok futnak végig a testeden, gyorsabb leszel, magadhoz vonzod a felszedhető dolgokat, valamint bizonyos szerkezeteket is beindíthatsz a hatása alatt (viszont ez elég rövid ideig tart, tehát sietni kell). Aztán van például a tűzgolyó, ami a sebzésedet növeli, így az erősebb lényeket is könnyedén lenyomhatod. Hát ezek voltak a legfontosabbak, most jöjjenek a feladatok röviden. Általában a fő dolgod az lesz, hogy a platformjátékok jó szokása szerint bemászkáld a pályákat, gyűjtögesd a felszedhető cuccokat, és leöld a rád támadó lényeket. Azonban nem lenne a J&D Naughty Dog program, ha nem lennének benne a Crasht idéző aljátékok. Most is meglovagolhatsz különböző járműveket, ez még nem is lenne olyan nagy dolog, de ráadásul még halászhatsz, javítgathatsz (egy energia ellátó szerkezetet), és információkat is gyűjthetsz. Persze az irányítás ilyenkor értelemszerűen változik, nem fogsz elveszni a különböző feladatok közt. Lassan az oldal végéhez érek, vagyis itt az ideje, hogy összegezzem egy kicsit a J&D nyüstölése közben érzett hatásokat...

EGY CSODÁLATOS VILÁG

A progi gyönyörű... Csodálatos, hogy már megint mit hoztak létre a fejlesztő srácok. A környezet elég élethű, és részletes, külön kiemelném a fényhatásokat, amik leginkább a varázslatoknál, és a fáklyáknál sikerültek emlékezetesre. A mozgásmodell is jól sikerült, és erre legjobb példa Daxter, aki Jak minden mozdulatára másképpen reagál. Karba tett kézzel üldögél a fiú vállán, lóg rajta, vagy egy párkányra ugorva húzza fel a főhőst az ujjánál fogva. Mondjuk ez a főhős kérdés kicsit relatív, hiszen sokszor pont a kis állatka teszi még élvezetesebbé a játékmenetet a beszólásaival, és gesztikulálásával, ezekből pedig rengeteg van. Nem egyszer fogsz röhögésben kitörni a reakciói, megjegyzései által. Tehát a hangulattal sincs gond, és ez igaz a zenére, és a hangokra is. A szavatosság elég tartós, mivel rengeteg feladat, és helyszín vár, amikhez még hozzáadódnak az aljátékok is. Az észrevételeim leginkább pozitívak, de azért van egy-két kisebb hiba is. Az egyik az, hogy időnként akadozik egy kicsit a kép, de mondjuk ez viszonylag ritka, és nem olyan nagy probléma. Aztán az irányítással is van egy kis gáz, ez leginkább a kamerakezelésre jellemző, ami miatt nem mindig tudjuk, hogy hol járunk, és mit csinálunk. Ez volt az, ami leginkább nem tetszett. Ami engem, személy szerint még kicsit zavart, az-az volt, hogy a szereplőink csak meredten bámulnak maguk elé, néha azért lehunyhatnák a szemüket. Nekem nem tetszett ez a hiányosság, de nincs azért túl nagy jelentősége. A legtöbb, ami eszembe jut a játékról, az pozitív, ezért mindenkinek ajánlom, akit érdekel. A gyerekek, és a felnőttek egyaránt jól szórakozhatnak vele, és ezért ajánlom nyugodt szívvel. A Jak & Daxter az utóbbi évek egyik legjobb platformjátéka, ami remek kihívást rejt magában, és még egy kevés kaland elem is található benne. Jó szórakozást hozzá.

Böjtös 'SILVER' Gábor





JAK & DAXTER

NAUGHTY DOG

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (624KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ GRAFIKA, HANGULAT, MINI-JÁTÉKOK, HUMOR BÁRKINEK
× A KAMERAKEZELÉSEN MÉG LEHETETT VOLNA JAVÍTANI

9.5 pont



AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Jöjjenek a nemes urak, gyűljenek körém vala, s én elmesélem biza az csatákat, melyeket láttam szemeimmel, el sem hinném ha magam nem lettem volna ott! Királyok csaptak össze seregikkel, mint holmi sakktáblán tologatott bábokkal. Minden nemzetek királyai és uralkodói, miket csak a föld a hátán hordozott eme korokban. Hogy miért? Mint minden hatalmasság, a még nagyobb hatalomért. De biz rajta is vesztett sok, mert hát ki az közülünk, ki balgán veszni hagyná javait s földjeit? Na de hogy szavamat ne feledjem, ímé a bevezető színes képecskék után eme History opcionálisság, melyben írástudó feleim láthatják betű szerint is miről is regélek. Mint látható, a nemzetek száma összességében vala tíz és három, nevük szerint nevezve néhányat Britek, Bizánciak, a sárga Kína, Japán, Szaracénok s a hajós nép Vikingek. De nem csak eme népekről ír a History, a tanulni vágyók kiolvashatják belőle a középkori hadviselést, a sötét kor seregeiről való írásokat, és még lovagok, középkori fegyverek, nyílak, kézifegyverek, haderő, szervezetek, stratégiák, s a Mongol birodalom is itt levék. Kastélyainkról is szól az írás, fejlődésük, ostromuk, s az ez ellen való védekezés rövid krónikája ez. S ha már így belelendülék a krónikázásba, van itten még a puskaporról, tengeri csatákról, a középkorról, Róma bukásáról, barbár hordákról és sok mindenen keresztül még a feudalizmus hanyatlásáról is biza!

Bele is fáradván eme felolvasásba, inkább beavatom önöket a hadviselés királyi tudományába. Ímé urak, kezdetben válasszanak maguknak nevet, hogy vala elkezdhessék az különféle csatákat legott. Ezek pedig levének hadjárat, mi szerint kitűzött célokat kell beteljesíteni a felsőbb akarat szerint, "random map" – hogy ánglisul nevezzem, hol szabadon rendelkeznek mindennel, az "regicide" vala pedig a királyuk védelme s a gaz ellenséges Úr felkoncolása, s az életre halálra szóló "death match". S hogy ne csak a mágikus masinéria ellen harcolhassanak bátor vitézek, lehetőség van több masinéria összekötözésére is, miszerint mindenki a sajátját irányítva harczol. Felhívom a figyelmüket viszont arra, hogy az masinériákhoz való háromszemes USB egerentyű olcsó templomi példánya már 2500 aranypénzért megszerezhető, s így a csatában igen gyorsan manőverezhető minden (de biza az USB írótábla sem hátrányként jelentkezik, mit a barbár népek "billentyűzet" névvel illetnek).





A BIRODALOM VISSZAVÁG

Hogy az uraságok mindig tudják, hogy mi mire is való, állandó segítség is van biztosítva, így a legapróbb csinálmány sem lesz ismeretlen előttük, s vala ez a Háromszeg alakzatú gomb vagy az egér jobb szemének megnyomása. No de egy szónak is száz a vége, ha a csatába ugranak legott, azt William Wallace hadjáratával tegyék, mely arról vala híres hogy pont ilyen – már sértődés ne essék – kezdő haduraknak való, miképpen ebből megtanulják a hadviselést. Ha Sir Wallace seregét győzelemre vitték, már szinte gyermeknek való játék lesz a csatározások és egyéb tevékenységek manipulációja. Lehetnek Jean of Arc, az Orleans-i szűz védelmezői és segítői az angolok ellen, Saladin fejezetében a Szaracénok s ellenük az Európából a szentföld felszabadítására igyekvő keresztesek harca vala a Jihad szent háború ellenében. Majdan pedig Dzsingisz Kán, az ázsiai sztyeppék ura tör ki Mongóliából, hogy meghódítsa a világot. Frederick Barbarossa pediglen birodalom kovácsoló tervekkel teli, mik megvalósítása önökön múlik urak.

Van még számos dolog, mit eme varázslatos világ megenged számunkra, de erre minden hadvezér hamar rájön magától is azt hiszem, az Úr segedelmével vagy az enyémmel. Így már csak az én tapasztalataim azok, mik hátravannak úgy találom. Előrebocsátom, magamban lelkendeztem mikor Martin király eme feladattal bízott meg, mivel szeretem az ilyen harcolgatásosságos féle elfoglaltságokat. A tanuló küldetésben mindenre megtanít az AOE2. Hogy élelmiszer lehet leölt birkákból, szarvasból, de a farkas inkább parasztjainkat eszi meg mint őt azok, a legjobb élelmiszer forrás viszont a malom köré épített szántó. Ha a játékmenet vagy a scrollozás gyorsnak találtatik, az opcionáliosságban változtatható mindkettő sebessége. Alapanyagaink gyorsabb gyűjtése érdekében építhetőek bányásztelepek vagy fafeldolgozó. Ha lehet, a kereskedelmet nem hanyagolni, vagyis kell egy vagy több szövetséges, majd piactér és kereskedő lovaskocsi. Bizonyos kereskedelmi állapotokat is előirányozhatunk, mint például az adómentesség. Nagyszerű dolog, nekem elhiheti mindenki! De lelkendezésemet folytatva az egész AOE2 nagyszerű! Nem is hinné az ember, hogy alapjában véve ATTÓL a bizonyos cégtől származik, annyira jó. Logikus, átlátható, sok lehetőséget tartogat a vezér számára, egyszerűen kezelhető – bizonyos idő múlva, különösen ha a t. vezér eddig csak ángilus szóval eksön csatákat játszott, és nem mozog otthonosan a ríltájmstratégik összetett világában. Hogy a grafika milyen? Óh, hát így nem szabad a kérdést megközelíteni, erre azt a szót szoktam használni, hogy "a célnak tökéletesen megfelel". A játék lényege maga a játék, vagyis egy rubik koczkán sem a színek számítanak. Lehetne jobb, igen ez igaz. De mivel átirat, így nem is lett volna okos dolog a PS2 3D képességeivel kísérletezni, mert még így is hajlamos akadozni egy nagyobb csata közben, vagy ha sok egység látható a játéktérben. A kisebb akadozások másik forrása a töltögetés, de szerencsére ez minimális szintre tehető. A hangokról sincs semmi speciális észrevétel. Ami viszont kötelező, az a türelem – vagyis aki türelmetlen az ne is kezdjen stratégiázni, az Age of Kings ugyanis képes észrevétlenül három négy órát is eltüntetni bárkinek az életéből. A különböző egységek és népek rengeteg kombinálásra adnak lehetőséget, mindenki előbb utóbb megtalálja a kedvencét. Gepu kisunokámnak a kínai íjászok azok, Don funa brothernek pedig a kastélyban gyártható ostromgépek.

Végszóként, az AOE2 a valódi játékosok egyik kedvence lehet, hiszen a játékok célja a szórakoztatás, és ebben ez a játék rengeteget nyújt. Mint garabonciás koromban írtam az elején, egy egeret (és keyboardot ha maximalita az ember) mindenképpen megér, mert a kontrollert nem pontos kurzormozgatásra találták ki. Jaj, jaj, ahogy megírtam a cikket máris játszhatnékom van vele... Gyertek csak, szemét angolok, Zsandarkot nem adjuk! Attack!

Sir Dzson Wallace





AGE OF EMPIRES 2

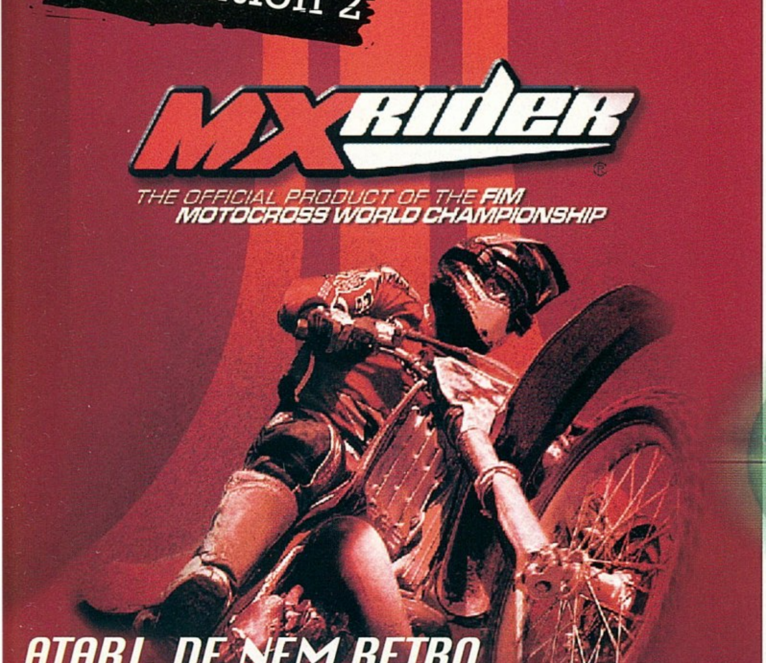
MICROSOFT/KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (657KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÓRAKOZTATÓ ÉS KITŰNŐEN JÁTSZHATÓ RTS.
× EGYSZERŰ GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁS

9.5 pont



ATARI, DE NEM RETRO

Itt van ez az MX Rider. Jó-jó, de mire? Nem győzöm elégszer hangsúlyozni, hogy nem lehet jó motocross programot csinálni konzolra. Mivel azonban senki sem hallgat rám, már megint sikerült egyet kikapnom tesztelésre, ami csak megerősít előző véleményemben, még úgy is, hogy talán az eddigi legjátszhatóbb program ebből a motorverseny kategóriából.

Ettől függetlenül már ennél jobban nem tudok pozitívumot keresni, valahogy ezekben a játékokban mégsem találtam egyet sem. Talán a legnyilvánvalóbb mindenki számára az lesz, hogy a program alapvetően játéktermi életérzést hivatott promótálni, ami egyik oldalról jó, mert buli és könnyen kezelhető, de ha a valósághűségét nézzük, szinte teljesen irreális. Tartalmilag rendben van a menürendszer, a választható versenyek, a motorok és minden, de abban a pillanatban, hogy nekiállunk a versenyhez, az én Turismohoz szokott kezeim értetlenül kapálóznak az irányítókon, mivel nem lehet rendesen kormányozni a gépet. Mondhatjátok, hogy ez a verseny sáros és nehezen kezelhető típusából adódik, de annyira nem lehet kaotikus egy motor viselkedése, hogy jóval a kanyar előtt fékezve se tudjam bevenni, vagy hogy szinte teljesen irreálisan tudjak előzni akár az utolsó helyről is fél kör alatt 20 ellenfelet. Pozitívumként megemlíteném a darálós punk-zenét, ami az esetek magas százalékában szinte az egyetlen energianövelő komponens a játékban. Persze az is lehet, hogy ez alapvetően az én erősen szubjektív véleményem, de nem vagyok képes megbarátkozni ezekkel a motorversenyekkel. Fura az is, hogy nem tudunk kiesni a pályáról, viszont nagyobb akadályokat sem tudunk átugrani.

No, keressünk még pozitívumot, mert a végén mindenki teljesen lelombozódik…szóval…hm…itt van például a grafika. Az PS2-es egyértelműen. Szépek a textúrák a, pályák , a motorok kidolgozása. Még a pilóták viselkedése is élethű, bár nem tudom átugrani az idióta trükkök nevetséges színvonalát. Van ugye freestyle itt is, ami egy rámpáról való elrugaszkodást követő légi trükköket jelent. Ezeket az életben tényleg lélegzetelállító nézni, ám ha valaki látott már ilyet, hamar rá fog ébredni, hogy tulajdonképpen a játékban látható trükkök a valóságban magas százalékban kivitelezhetetlenek. Például miután ugrottatok egy jó nagyot, a levegőben a digitális irányítógombok közül nyomjátok meg a "lefelét". Hehe…vicces ugye! A mi kis motoros zsenink dob a 300 kilós motorral együtt egy hátra szaltót, úgy, ahogy azt csak egy 14 éves orosz szertornás lenne képes megcsinálni hosszú évek kemény munkája után. Hát kérdem én: hol itt a valóság? Hol a realitás? Sehol. Ebből adódóan, hol van a





MX RIDER

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (37KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HÁT SZÉP GRAFIKA MONDJUK
× KEZELHETETTLEN

4.5 pont



KI AKAR ROCKSZTÁR LENNI?

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

Amikor az első Smuggler's Run-al játszottam, bizony nagyon élveztem, mert egészen új volt maga a konzol, nem is beszélve a játék hatalmas bejárható területeiről. Akkoriban emlékszem, hogy az volt a fő téma a barátok között, hogy "te jó ég, itt tényleg mindenhova el lehet vezetni, ahova csak a szem ellát". Ez akkor volt, most pedig már kifejezetten szokásos, hogy szinte minden bejárható a pályákon a hasonló típusú programoknál.

A program történeti része nem is változott, mondhatni a szokásos szállítási, menekülési és mindezek mellet versenyzési feladatokat kell ellátnunk mindvégig, bár tény, hogy sok komponens javul, kibővült az első részhez képest. Vietnámban és Oroszországban játszódnak a történetek és egy kis katonai csoportról szólnak, melyben szinte mindent csempésznek a megfelelő összegért. Itt jegyezném meg érdekességként, hogy az Oroszországi pálya eredetileg Afganisztán lett volna, de az ismert WTC-tragédia után a készítők kutyafuttában átalakították a játékot. A menürendszerben is a szokásos történeti vagy párbaj módok között válogathattok, ezekre nem is pazarolnék több leütést. Inkább kicsit másszunk bele a részletekbe. A grafika az első részt követve kielégítő színvonalú, igazából még azt is mondanám, hogy javult. Tartalmilag azonban a pályák olyan szinten látványosabbak, hogy az ember úgy érzi, mintha sokkal nagyobb és szebb lenne minden, pedig ha kicsit jobban összehasonlítjátok, csak arról van szó, hogy több interaktív mozgó kütyüt tettek a készítők díszletnek. Ettől függetlenül jó és meggyőző. Ha jól számoltam 36 küldetés van a játékban és irányíthatóság szempontjából ezek nem túlságosan változtak az elődhöz képest. Ha valaki tudta kezelni az első története, működni fog ez is. Szinte teljesen azonos a kocsik kezelése, még egyes hanghatások is megegyeznek az első részben hallottakkal. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája azonban javult, bár ezt sokan inkább negatív tulajdonságként élik majd meg. Kicsit eszesebbben az urak, és egyesek pontosan tisztában vannak járművük tudásával és ezt adott helyzetben egy kis lökdösődésnél ki is használják (hogy rohadnának meg!). Még zárásként megemlíteném az esőzést és havazást, mint új vizuális adalékot. Mérlegelve a benyomásaimat, szinte teljesen méltó lett a





SMUGGLER'S RUN 2

ROCKSTAR GAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (376KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP
× SZEMÉT ELLENFELEK

8 pont



UNO

Ciki vagy nem ciki, de rendesen gondban voltam a MGS2 teszt elkészítésével kapcsolatban. Úgy terveztem, hogy nem én fogom megcsinálni. Elég jók a tesztelő srácaim, bízom bennük, bármelyikükre rá mertem volna bízni. De aztán ahogy telt-múlt az idő, egyre több visszajelzés érkezett az olvasóktól (még határainkon túlról is!), melyek alapján arra a következtetésre jutottam, a legtöbben elvárják tőlem, hogy én készítsem el. Rendben, kérésetek parancs!

El is kezdtem a szokásos csatornák bejáratását. Email a Konami japán, amerikai és európai részlegének. Illedelmesen elmondtam nekik, hogy ki vagyok és mennyire tisztelem őket, és, hogy egy teszt verzióra lenne szükségem. "Pályafutásom" során azonban először megmászhatatlan falakba ütköztem! Egytől-egyig mindenki elutasított, vagy egyszerűen csal le sem sz*rt. Oké, lejjebb adtam igényeimet és már beértem volna egy CD-vel is, amin gyönyörű hivatalos illusztrációk vannak, poszterhez, címlaphoz, oldalakhoz. Megírtam nekik, hogy a játék nem is kell, mert a cégem van olyan kedves, és pénzt meg energiát nem kímélve akár japánból is megrendeli nekem a programot, hogy időben le tudjam tesztelni. Egyszer csak megérkezett a válasz, egyenesen a Konami európai főhadiszállásának sajtófőnöknőjétől. Hidegen – mint a fagyott kutyaláb – közölte velem, a MGS2 európai verziója csak 2002 februárjában fog megjelenni, és a Konami marketing stratégiája ez esetben úgy lett kialakítva, hogy ez előtt a dátum előtt egy európai magazin sem írhat a programról. Illedelmesen válaszoltam neki, hogy nem igazán értem a problémáját: amikor fél évvel ezelőtt kijött a játszható demó, a Svédországtól-Törökországig mindenki írt róla és a címlapon hozta, király illusztrációkkal; akkor ők honnan a véres manósapkából szerezték azokat? Tudjátok mit válaszolt erre? Hogy én, egy senkiházi kis ország senkiházi kis főszerkesztője ne ugráljak, mert azok az újságok biztos MAGUKNAK KÉSZÍTETTÉK az illusztrációkat! Bazzé! Ekkor világosodtam meg teljesen; semmiben sem különbözik az imádott "nyugat" a mi ki országunktól! Ott is ugyanúgy tesznek felelős pozíciókba teljesen dilettáns, hozzá nem értő és begyöpösödött agyú embereket, mint náluk a politikai vagy közéletben.

Oké, legyen nektek. Nem lesz decemberben MGS2 teszt, megterveztem a lapot nélküle. Ketyegett az óra, én meg csak morfondíroztam. Most tényleg megcsináljam ezt az olvasóimmal? Egy csomó ember innen-onnan megszerzi magának a játékot, várják és elvárják a leírást; tényleg, még Romániából és Horvátországból is kaptam levelet! Áááåh, több is veszett Mohácsnál, tagadjon inkább örökre ki a Konami, én megcsinálom! Várjon februárig, akinek hat anyja van! Riasztottam Reikert, mondtam neki, hogy sz*r van a palacsintában – nekiestünk a netnek és feltúrunk minden MGS2 illusztrációt, amit csak találtunk. Lett végül címlapkép is, a posztereket viszont ki kellett hagyni (bocs), hat oldalt beraktam – remélem kedveteket lelitek az olvasásában!

DOS

Amikor 1998 decemberében megjelent a MGS elég gyorsan kettészakadt a kritikusok és a játékosok tábora. Volt, aki – velem együtt – feltétlen híve lett a programnak és megtalálta benne azt, amit Hideo Kojima beleálmodott; és volt egy másik csapat, a károgó vészmadarak, akik egyfolytában csak savazták a programot. Többek között olyan érvek hangzottak el, hogy a MGS "túl rövid", "nem elég összetett", "nem nagy kihívás". Nos, én azt hiszem hogy ezeken a marhaságokon csak nevetni lehet. Sajnálni kell azokat az embereket, akik beleestek a kritizálás egyik tipikus hibájába, és nem látják a fától az erdőt. Megtörtént velük az a mókás eset, amikor az egyszeri ember túl közel állt Michelangelo egyik gyönyörű, óriási freskójához, és nem látta az egész képet, csak némi maszatot a falon, mire megjegyezte, hogy ezt a szobát azért ki lehetett volna festeni szebben is!

A MGS2 (és a MGS is persze) nem egy olyan valami, amit egyáltalán bármilyen megszokott kategóriába be lehetne sorolni anélkül, hogy a kedves "tesztelő" lejáratná magát. Ez nem egy 3D-s akciójáték, mint a Tomb Raider, de nem is egy kaland, mint a Monkey Island. Mind a kettő jó kis game a maga nemében, de azért egy Metal Gear Solidot badarság lenne hozzájuk hasonlítani. Ez nem egy klasszikus értelemben vett "játék", hanem egy interaktív mozi, egy játszható akciófilm, egy…egy…áhh, hát hülye vagyok, mert épp most próbálom én is bekategorizálni. Az MGS az MGS, semmihez sem hasonlítható.

Egyszerűen nincs még egy ilyen alkotás a konzoltörténelemben! Hideo Kojima kitalált magának egy stílust és egy történetet, és úgy döntött, hogy ezt ha tűzön-vízen is, de megvalósítja. A világot nem magának találta ki, mert hőseit és sztoriját a "valóságba", a "jelenbe" építette be, könyörtelen élethűséggel modellezve Először megpróbálkozott az MSX platformmal – győzött. Később beleszeretett a Playstationbe – fenekestül forgatta fel a konzolvilágot. Most pedig egy nagyon kellemes gépet választott ki – a PS2-t. Szerintem most is elérte célját!

Mekkora király ez a csávó, hogy kiadott egy hosszú előzetest, állati képsorokkal és jelenetekkel, és a végén, a végleges játékban

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

ezek közül egy sem szerepel? Ki tudta előre, hogy nem Sanke lesz végig a főszereplő?

A MGS2-nek nem lehet csak úgy a "grafikájáról" beszélni. A grafika nem egyenlő a felbontással, ahogy azt sok szánalmas PC tulajdonos kollléga állítja. Szerintem ez a program színeinek, képeinek, filmjeinek és beállításainak összességével olyan látványban részesíti a játékost, ezáltal olyan élményt vált ki, amihez hasonlóra nem tudnék most túl sok példát mondani.



A játékon – ugyanúgy, mint elődjén – jól látszik, hogy egy bizonyos elképzelés szerint – Kojima gondolatai alapján – tökéletesre akarták fejleszteni. Sok, de talán inkább a legtöbb apró részlettel már-már a túlzás határát súroló mértékben foglalkoztak. Most is megvoltak a katonai tanácsadók, a fegyverpróbák, a pályák mini-modelljei. Táskába rejtett atombombák? A mai napig nem tudják az oroszok, hogy az általuk legyártott 100 darabból 54 hová tűnt! Árnyékkormány? Robert Ludlum kedvenc témája, pl. a "Szenátor" című regényben, de mondhatnám az "Összeesküvés elmélet" című filmet is! Mindent abszolút mértékben kidolgoztak, nem kötöttek kompromisszumokat; ennek a "játéknak" úgy kellett elnyernie végleges formáját, ahogy "szülőapja" eltervezte. Természetesen, egyik ember sem tévedhetetlen. Hideo Kojima sem az. Egyes dolgokat a végletekig kidolgozott, másokat, számára kevésbé fontosakat nem. De ez nem baj. Ezt a tényt úgy kell elfogadni tőle, ahogy van.

A MGS egyébiránt azért sem nevezhető klasszikus értelemben vett játéknak, mert valójában inkább egy olyan regényről van szó, amit filmes eszközökkel "mozgóképpé" alakítottak. A kamerák, a vágások, a jelenetek és a bejátszások mind-mind abszolút tökéletesen vannak megkreálva. A sztori isteni, a cselekmény bonyolítása mesteri. A végén, amikor összeáll előttünk a teljes (?) kép, akkor fogjuk megérteni, hogy mit akart ez a kis japán pasi ezzel a programmal adni nekünk – játékosoknak.

Az egész MGS2-t talán a "Hetedik" című filmhez tudnám hasonlítani.



HITELESSÉG. ZSENIALITÁS. MESTERMŰ.

Annak volt olyan lélegzetelállítónak tökéletes sztorivezetése, hogy csak az utolsó perc utolsó másodpercében érthette meg a néző, miről is van ott szó valójában. De más filmeket is tudnék idézni: a "Szikla" ominózus, szívszorító jelenetét, amikor a kommandósokra rajta ütnek a zuhanyzóban – ennek megfelelője a MGS2-ben tankhajós jelenet vége, amikor az orosz és amerikai katonák farkasszemet néznek. Vagy ott van a briliáns "Kutyaszorítóban", amikor a gengszterek fekete cuccban, fehér ingben jönnek a kamera felé – ez a MGS2-ben az a rész, amikor Emma halála után a három srác lassított felvételben elhagyja a termet.

A MGS2 nem arról szól, hogy fogod és végigjátszod. Hahaha, hát ha így nézi valaki, tényleg rövidnek tűnik. Amikor először befejezed csak ülni fogsz, kavarog a fejed a sok információtól, ami rád zúdult, örülsz, hogy az akció részeken átvergődtél. Főleg, ha leírás nélkül mész, mert akkor egy csomó olyan mókás és izgalmas helyzetet megélsz majd, amit a leírás használatával soha meg nem tapasztalnál. De nem is a második nekifutásról szól! Akkor ugyanis már biztosabban mozogsz majd a helyszíneken, van időd nézelődni, kutatni, és a filmekre, párbeszédekre figyelni. A végére összeáll a kép, megérted a sztorit. A MGS2 a HARMADIK nekifutás után válik azzá, aminek Kojima szánta! Amikor már szórakozásból csinálod; amikor már reflexből nyomod el a filmeket és csak arra koncentrálsz, hogy minél királyabb helyzetekbe keveredj; amikor csak altatod az őröket, vagy kizárólag fojtod őket; amikor C4-et tapasztasz egy katona fejére, vagy az összes épület összes szobájába és egyszerre felrobbantod őket; amikor üres tárakat dobálsz a katonáknak vagy pornóújságot teszel le nekik és lapulva vigyorogsz, hogy mit fognak csinálni; amikor egy ütéssel levered a bárpult üvegeit és fekve, egy centiről figyeled a jégkockák olvadását; amikor fényképezőgéppel felszerelve keresed az FHM-es csajok posztereit; amikor minden egyes cselekedeted után minden szereplőt végighívsz a rádión és figyeled, hogy miként reagálnak bizonyos helyzetekre – na, akkor leszel majd igazán benne a MGS2-ben, és ezeket a mókákat még a végtelenségig sorolhatnám. Mert a MGS2-ben minimálisra van csökkentve a "muszáj" tárgyak és fegyverek használata. Minden helyzetet ezerféleképpen oldhatsz meg, fantáziád és vérmérsékleted szerint. Lehet, hogy egy csomó dolog még álmodban sem jutna eszedbe, amit ebben a programban mind meg lehet csinálni. Ezt Hideo Kojima a MGS2-ben tökélyre vitte, nem vitás!

TRES

Mindezek elolvasása után bizonyára nyomdahibának látszik az értékelőben az a 9-es, amit egyébként nagyon nehezen mertem odaírni. Tudom, hogy csak ennyit ér, és ezt meg is fogom magyarázni. Persze ha azt nézed, hogy egy Lotus is ennyit kapott, a dolog nevetségesnek tűnket, de én mindig azt mondom, hogy a programokat csak családokon belül lehet összehasonlítani.

Szóval ha veszed a MGS2-t és levonod belőle a csodálatos sztorit, és ennek képi megvalósítását, a videókat, akkor tulajdonképpen nem marad más, csak a MGS. Szinte majdnem minden ugyanaz, mint az első részben! A MGS mindenben újat hozott, ez nem annyira. Egy kis, hajlott hátú figura rohangál; külső nézetben alig tudsz célozni a túl érzékeny analóg kar miatt; időnként belezavarodsz az irányításba; mászni akarsz de a falnak lapul, ugranál, de lefekszik – semmi sem változott, csak eltűntek a pixelek. Azért tegyük szívünkre a kezünket: a Devil May Cry a játékmenet terén sokkal nagyobb áttörést hozott, az ICO játék közbeni képi világát pedig még meg sem közelíti a MGS2. A filmek, azok igen…de a többi…

Hol van az ígért belső nézetes mód? Ennyi lett csak belőle, hogy így is tudsz célozni? Jó, hihetetlenül szép, meg jó úgy nézelődni, de ennél többet vártam. Hol maradt a mozgás közbeni lövés lehetősége?

Aztán ott van az elég lapos új szereplőgárda is. Hol van már a gyönyörű Sniper Wolf, akibe egy hónapig szerelmes voltam? Hol van Psycho Mantis, akitől a mai napig a hideg kiráz, ha rágondolok "sötétségére"? Van egy Raidenünk, a tipikus amnéziás hős, akinek kinézete alapján heteroszexuális hajlamai eléggé megkérdőjelezhetők. Ott van Solidus, akiről a legnagyobb jóindulattal sem lehet eldönteni, hogy pozitív hős-e, mint ahogy érzed, vagy negatív, ahogy beállítják?! Van két áldozatunk, a naivák, Emma és Olga. Van egy Fortune-unk, aki minden tudását egy mobiltelefon nagyságú elektrosztatikus masinának köszönheti és van egy Vampünk is, aki ugyan elég misztikus, de Hideo valahogy elfelejtette kifejteni, hogy miként kerül egy vérszívó, vízen járó, függőleges oszlopokra felfutó, megölhetetlen román vámpír a történetbe?! De az igazi csalódást nekem valójában a megnyerés utáni képsorok okozták. Nem tudom, hogy ezek eredetileg is benne voltak-e a programban, vagy csak a New York-i események hatására kerültek bele? (Arra is kíváncsi lennék, hogy miért van egy éles vágás azután, amikor az Arsenal belemegy a Federal Hallba. Talán kivágták a "rombolás" képcsorait?) Emlékeztek még az első rész gyönyörűséges záró képsoraira, a hómezőkre, az erőkre, a rénszarvasra, a jegesmedvére és a sarki rókára? Arra a torokszorító zenére, amit a mai napig nem tudok, hogy japánul, finnül vagy eszkimóul énekelt a csaj? A mondanivalóra, amikor rájöttél, hogy ez a játék nem génekről, nem katonákról és nem két lábon járó tanokról szól, hanem arról, hogy hiába gürcölsz nagyképernyős SONY TV-ért meg vadiúj BMW-ért – ha megölöd magad körül a természetet cseszheted az egész "anyagias" hóbelebancot! Nos, Hideo a MGS2 végén ha lehet még mélyebb érzéseket és kérdéseket feszeget. Olyanokat, melyekről már Orwell is írt az 1984-ben, Kubrick a Mechanikus narancsban és erről szólt valahol a Mátrix is. Mi lesz, ha egyszer eljutunk odáig, hogy egy felsőbb hatalom befolyásolja majd az emberek gondolatait, érzéseinek szabadságát, az egyén különbözőségét? Ilyen és ehhez hasonló magvas és megindító gondolatokat képesek voltak gusztustalanul amerikai, New York-i képsorokkal illusztrálni – választhatták volna Londont, Párizst vagy akár Tokiót is! Mi ez a moslék amerikai bárzene? Miért kellett ez? Miért kellett az Armageddon film gyomorforgató képsorait megismételni, amikor minden egyes rohadt snittben el volt rejtve valahol az amerikai zászló? Mi van, New York lett az emberiség egyetemes jövőjének fővárosa? Hirosima, Nagaszaki – el is felejtettük őket gyorsan? Azért a nyálcsorgatásnak is van határa.

Remélem nektek is lejött, hogy miért kilenc a kilenc. Remélem, hogy lesz a MGS-nak harmadik része, és remélem, hogy ez inkább az elsőre fog hasonlítani, mint a másodikra!









Ha egy sarokhoz érsz, az L2/R2-vel kikukucskálhatsz. Kukucskálás közben ha Négyzetet nyomsz, gyorsan ki tudsz lőni a rejtekhelyről. Ha a falhoz lapulva Kört nyomsz, kopogni tudsz, amivel felkelted az őrök figyelmét.

Saját szemszög: az R1 megnyomásával. Így talán jobban tudsz célozni is, de a körülnézéshez és felfedezéshez minden esetben jól használható és ajánlott.

Fojtás: pont hátulról kell elkapnod az ellenfelet a Négyzettel, lehetőleg álló helyzetből. Ilyenkor vonszolni tudod és "pajzsként" használni. Ha tovább nyomogatod a Négyzetet, kitöröd a nyakát.

KEZELÉS

Járás/Futás: a bal analóg karral. A futás elég zajos bizonyos padlótípusoknál, ezért ha ellenfél van a közeledben inkább lopakodj. Ha vizes vagy lábnyomokat hagysz, ha súlyosan sérült vérnyomokat. Ezeket az őrök kiszúrhatják.



Falhoz lapulás: a legtöbb falhoz (vagy hozzá hasonló objektumhoz) oda tudsz lapulni, ha felé nyomod a kart. Ilyenkor tudsz jobbra/balra araszolni a fal mellett a karral, vagy az L2/R2 gombokkal. A jobb karral ilyenkor nézelődni is tudsz.

Guggolás/Kúszás: az X-szel guggolsz le, falhoz lapulni ilyenkor is tudsz. Ha elhúzod a kart valamerre, kúszni tudsz. Felállás az X-szel.

Bukfenc/Kézen átlendülés: futás közben az X-szel.

Kapaszkodás: némely korláthoz lapulva ha megnyomod a Háromszöget, átlendülhetsz és így függeszkedhetsz. Egy csík mutatja, meddig tudod tartani magad. Ha ilyenkor az L2+R2 megnyomásával jó sokszor felhúzod magad, egy idő után sokkal tovább tudsz majd "lógni"!

Úszás: a Körrel merülsz le és tempózol, a karral irányítasz.

Bunyó: a Kör nyomogatásával. A Négyzettel át tudod dobni a palikat.

Lövés: a Négyzettel.

Kapcsolás, működtetés, valamire felmászás: a Háromszög az akciógomb.

L2: tárgyak kiválasztása.

R2: fegyverek kiválasztása.

Őrök: fej vagy nyaklövéstől – a kábító fegyverrel – egyből elalszanak, egyébkén több kell nekik. A jobb vállukon, hátul levő rádió szétlőhető, így nem tudnak segítséget hívni! Az elkábított őröket fel tudod emelni a Négyzettel és elvonszolni, elrejteni, akár a szekrényekbe is! Az elkábított állapotban felfedezett katonák nem okoznak bajt (belerúg egyet a társa, mire az felkel), de a hullák miatt gyakran hívnak erősítést.



Kezeket fel: lopózz egy őr mögé egész közel és fogd rá a fegyvert. Ekkor felteszi a kezét. Kerülj elé és irányítsd a csövet az arcára – ekkor remegni kezd, és eldobja a nála levő dögcédulát (ha van neki, a termál szemüveggel ellenőrizhető). (Esetleg vállon is lőheted, ha nagyon arcoskodik!) Ezekből minél többet kell begyűjteni, cserébe a végigjátszás után a második menetben érdekes hatású extra tárgyakat kapsz: örök lőszer, örök levegő, örök kapaszkodás, álcázó berendezés!



Csövek, tartályok: a legtöbb cső, tűzoltó készülék és tartály szétlőhető, az így kicsapó gáz lebénítja az ellenfelet.

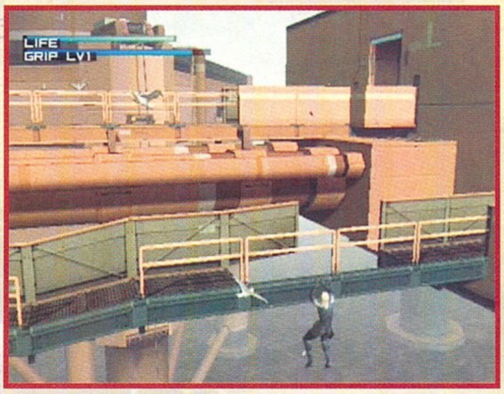
Rombolás: a játék során nagyon sok minden, de elsősorban az üvegből készült dolgok mind-mind szétlőhetők vagy verhetők. Néha találsz zárt szekrényajtókat is, ezeket is be lehet verni, ha szerencséd van kifelé esik az ajtó és cuccot is találhatsz.

TITKOK

Születésnap: legyen jól beállítva a dátum a gépedben. Az első "térkép" számítógépnél be kell adod az adataidat. Ha pont aznap van a születésnapod, gratulál a gép!

Hideo Kojima: ugyanennél a gépnél névnek Hideo Kojimát adj meg, megtudhatod az ő személyes adatait!

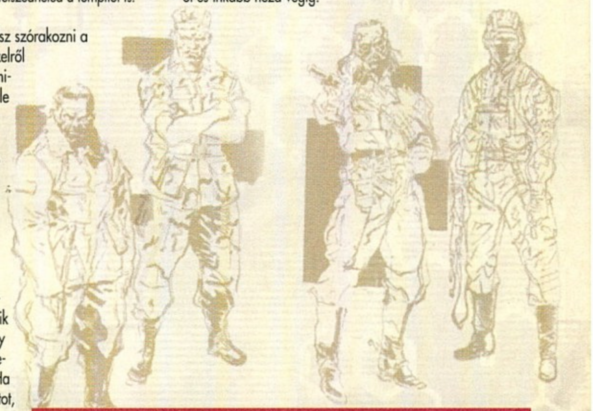
Neved a dögcédulán: ha a gépbe a saját adataidat nyomtad be, a megnyerésben az lesz rajta Raiden dögcéduláján, amit odaad Snake-nek.



Kommandós ruha a megnyerésben: Mielőtt végleg lenyomod Solidust, vedd fel az orosz terepszínű ruhát.

AKS-74U hangtompító: a Harrier legyőzése után az egyik félig lerombolt platformon egy csomó cucc van. Ide egy trükkös átfordulással juthatsz át, többek között felszedheted a tompítót is.

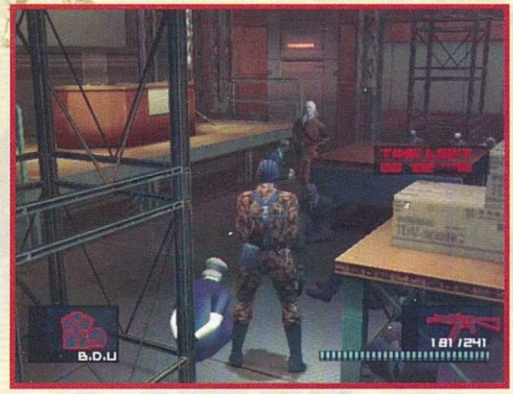
Perverz Snake/Raiden: jó el tudsz szórakozni a csajos poszterekkel. Nézd meg közelről és nyomj R1-et. Hívd fel Otacont, miközben bámulod a képet. Vizelj bele a piszoárba is (R1+Kör). Próbálj benézni a túsz csaj lába közé. Altasd el és úgy is nézz be! Fotózd is le.



Tengerészgyalogosok: ha ügyes vagy, szépen sorban el tudod őket kábítani, oldalról.

Trükkös útvonal: Ray megközelítéséhez más utat is találhatsz. Az egyik egy csapóajtó alatt van, a másik egy szellőzőjárat, a harmadik függeszkedéssel érhető el. Keresd meg őket! Ha szerencséd van, meglesheted Ocelotot, mielőtt megjelenne!

Snake dögcédulája: amikor az Arsenalban megkapod tőle a ruháidat és a kardot, üsd ki és rázd meg!



Utazás a dobozokban: a játék során egy csomó dobozt találhatsz, melyekben el tudsz rejtőzni. Ha az E épületben ráállsz a futószalagra és belebújsz valamelyik dobozba, érdekes helyekre tudsz eljutni, a doboz típusától függően!

Halál a madarakra: elég moslék dolog, de halomra tudod lőni a sirályokat. Távcsövessel sem rossz, de a Stingerrel (becélzás, lövés, utána leesik, mint egy vadászgép!) az igazi királyság! Ha elég sokat kinyírsz, jól letol az ezredes, Rose meg egyenesen egy vérszomjas állatnak nevez! Sőt, néha még a madarak is megtámadnak és elkezdenek csipkedni!

Codec képernyő: a Codec-es beszélgetések alatt a jobb/bal karokkal mozgatni tudod az arcokat, benyomva rájuk tudsz közelíteni. De most jön a legmelegebb: ha megnyomod az R2/L2 gombok valamelyikét, "hallhatod" ahogy Raiden vagy Snake gondolatban válaszol a hallottakra! Így iszonyú komoly poénok mennek el, jobban megismerheted hőseid személyiségét. Olga lenyomása után hívd Otacont, miközben a nőt nézed. Lődd fejbe a kábító fegyverrel! Vizsgáld meg a bogarakat és hívd az ezredest. Szaltózz át a túszokon, lépj rá legalább háromra.



Mikrofonozás: irányítsd Emmára, amikor épp átevickél a pontonhídon. Tedd ugyanezt Snake-kel, amikor a másik oldalról fedezi Emmát. Amikor Ocelot és Solidus beszélnek, húzd balra a mikrofont, ahol a klotyó van.

Nő a radaron: az Arsenal folyosóján, amikor meztelenül vársz Rose hívására, egyszer beindul egy film. Hagyd a rádiót és inkább nézd végig!

Zero Kill: ez talán a játék legérdekesebb titka. Elvileg meg lehet csinálni, hogy egyetlen embert sem ölsz meg a végigjátszás során! Csak a kábító pisztolyt, a kábító távcsövest (PSG-1 T) és a kardot használod – utóbbit úgy, hogy a Négyzet megnyomásával csak ütsz a nyelével. Fatman még egyszerű lesz, de Vamp a vizes teremben és Solidus a végén már meg fog izzasztani!

Martin

METAL GEAR SOLID 2

KONAMI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (80KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÚJABB MESTERMUNKA KOJIMÁTÓL
× DE A TŰZ MÁR NEM LOBOG ANNYIRA!

9 pont



Mindannyian pontosan tudjuk, mi történt négy évvel ezelőtt az alaszkai Shadow Moses szigeteken, az Egyesült Államok titkos katonai bázisán. Legalábbis, azt hisszük, hogy PONTOSAN tudjuk...

Solid Snake, a FOXHOUND kommandó néhai leghíresebb embere Hal Emmerich, alias Otacon segítségével sikeres küldetést hajtott végre, és megfékezett egy nukleáris csapással fenyegető lázadást, amit a FOXHOUND dezertált tagjai robbantottak ki, maguk mellé állítva a bázis genetikailag feldoppingolt katonáit. (Erről a történetről egészen részletesen olvashatsz az 576 Konzol 13. Számában – 1999 január.) A sok homályos részlettel szolgáló, és több izgalmas kérdést is nyitottan hagyó sztori után Snake és Otacon eltűntek a világ elől.

(A következőkben a "normál" nehézségi fokozat végigjátszását olvashatod. Javaslom, hogy így nyomd végig először a programot. Más fokozatokon az őrök száma, a tárgyak elhelyezkedése és pár apróság változhat.)

HUDSON FOLYÓ, KÉT ÉVVEL EZELŐTT...

Ömlött az eső. Snake a Hudson folyón átívelő egyik hídon várta a tankhajót. Komótosan cigarettázott. Amikor elérkezettnek látta az időt nekiiramodott, bekapcsolta a jól bevált álcázó berendezését és átugrott a híd korlátja felett. Nem, nem ment el az esze – egy gumikötelet erősített ugyanis magára, amely megvédte a lezuhanástól. A megfelelő pillanatban kioldotta magát és egy kisebb ütközéstől eltekintve simán landolt a fedélzeten. Sajnos, az álcázó berendezést megviselte a leérkezés és bemondta az unalmast.

Valaki azonban "páholyból", egy KA-60 "Kasatka" helikopter fedélzetéről figyelte Snake "titkos" érkezését. Revolver Ocelot szórakozottan pörgette elmaradhatatlan coltját és örömmel konstatálta, hogy a "fiú" pont időben jött. Jobb karja, amelyben a távcsövet tartotta ép volt és egészséges...



Két év telt el Shadow Moses óta. Sokan azt hitték, hogy ezzel a Metal Gear nevű rémálomnak végre pont került a végére. Snake és Otacon számára azonban ezután kezdődött a neheze. Revolver Ocelotnak ugyanis sikerült túlélnie az incidenst, megmenekült és értékesítette a Metal Gear tervrajzokat a feketepiacon. Ennek eredményeképpen a világ összes komolyabb terrorszervezete rendelkezett már Metal Gear osztályú harci gépekkel. Természetesen egy két éves modell már nem volt vetélytársa a legújabb fejlesztésű masináknak, de Snake-éket mégis aggasztotta a tény. Megalakították a Philanthropy (Emberbarátság) nevű "underground" szervezetet és céljukul tűzték ki, hogy felkutatják és megsemmisítik a különböző Metal Geareket.

Ez a hajó azonban valami mást rejtett. Otacon betört a Pentagon rendszerébe és elcsípett egy információt, amely szerint a tankhajó gyomrában egy új anti-Metal Gear prototípus, a Metal Gear Ray lapul, melyet az Egyesült Államok Tengerészgyalogsága fejlesztett ki titokban. Snake küldetésének az volt a célja, hogy lefotózva bizonyítékot szerezzen a fegyver létezéséről és kiderítse, hová tart a hajó, hol akarják tesztelni a gépet.

A fedélzeten fegyvertelen tengerészgyalogosok őrködtek. Hirtelen azonban furcsa dolog történt: terepszínű ruhába öltözött kommandósok jelentek meg a semmiből és pillanatok alatt átvették az irányítást, hangtalanul végezve az őrökkel. AKS-74U gépfegyverek, jellegzetes hajviselet – Snake rájött, hogy egy orosz magánhadsereget lát, melyet egy idősebb tiszt vezet.

Első feladatod az lesz, hogy behatolj a hajó belsejébe. Igyekezz, sokat ne kolbászolj az esőben, mert Snake megfázik és tüsszögni kezd, ami egy "rejtőzködő" küldetés esetében mondhatni hátrány. Három őr van itt kívül: egy őr balra, egy jobbra egy szinttel feljebb, egy pedig legfelül, jobbról-balra strázsál folyamatosan. Rögtön jobbra-szemben van egy lépcső, menj fel, a doboz mögött csali gránátot találsz. Menj le és egészen hátra a jobb oldalon, egy doboz Pentazeminért. Futás át a bal oldalra, ahol a lépcső alatt kötszert, a sarok után egy őrt találsz. Vedd fel a hátsó szegletből a gyógyítást. Már itt is be tudnál menni, azon az ajtón, ami itt a bal oldalon alul van, szerintem menj rá még a másik két őrre is. Ha sorra szeded őket a dögcédulák miatt, menj a legfelsőre, aztán várd ki, amíg a jobb oldali elmegy a lépcsőtől és leszaladva őt is nyomd le. Javaslom, hogy ennél az ajtónál menj be, amit ő őrzött, mégpedig azért, mert a felső szinten levő irányítószoba az első célpontod (később úgyis lefelé kell menned, minek kétszer ugyanoda menni).

A folyosón egy őr. Menj át a másik oldalra és fel a lépcsőn. A hosszú folyosót egy kamera nézi, lapulj a falhoz és menj át alatta. A szekrényben csali gránát, a folyosó végén kúszással felvehető gyógyítás. A felfelé vezető lépcső a folyosó közepén van. Az őr pont az orrod előtt megy be az érkezőbe. Jobbra nem tudsz körbemenni, mert a kanyar utáni részt infra érzékelővel ellátott robbanóanyag védi. (Mondjuk van itt a jobb felső sarokban egy raktár egy felvehető "rejtőzködő" dobozzal, de nem érdemes bemenni – hacsak nem akarsz egy kis izgalmat, mert az őr bejön utánad szaglászni. Ja, itt szétlőheted a liszteszsákokat is, de maximum a takarítóknak okoznál plusz munkát vele.) Óvatosan osonj inkább utána és lehetőleg még az ajtóból szedd le. Az étkezőben asztalok alatt cucc, a sarokban egy kamera. Nincs gáz, mert a kifelé vezető ajtóig nem lát el. Figyeld, hogy mikor fordít hátat a folyosón levő őr és ronts rá. A felfelé vezető lépcső az irányítószobába vezet.

Snake a monitorok megvizsgálása után kiderítette, hogy hová is tart a hajó. Tájékoztatta Otacont és éppen elindult volna a hajó belsejébe, lefotózni az új Metal Geart, amikor az ablakon kinézve megpillantott valakit.

Gondolom meg akarod vizsgálni az illetőt közelebbről is. A szobából a bal oldali ajtón mehetsz ki.

A nő pont az apjával veszekedett, aki a hajó sikeres elfoglalása után megkérte, hogy szálljon fel egy helikopterre és távozzon. Az Olgának szólított lány elmondta, hogy nem bízik valakiben, de az apja megnyugtatta, hogy ez az illető az egyetlen, aki keresztülment a VR tréningen és tudja vezetni a Metal Geart. Természeten Ocelotról beszéltek. Kiderült, hogy a nő terhes. Ellentmondva apja akaratának Olga elküldte a gépet... Vesztére, mert Snake rejtekhelyéről kiugorva fegyvert fogott rá. A szorult helyzetből Olga ügyesen kivágta magát, ugyanis egy "kivédhetetlen" lövést eresztett meg speciális késéből. Snake tapasztalatának köszönhetően félrehajolt ugyan, de a pillanatnyi idő elég volt ahhoz, hogy Olga fegyvert rántson.

Az első főellenség tehát Olga. Mielőtt nekiállnál bajlódni vele javaslom, hogy azonnal lődd ki a reflektort szemben, hogy később ne tudjon elvakítani vele. Van ott egy ponyvával letakart állvány is, ennél érdemes ellőni a ponyvát tartó két szíjat, hogy a nő ne tudjon mögé elrejtőzni. A harc nem lesz nehéz, csak picit idegesítő. Jó párszor el kell találni, amíg végre elfekszik. A jobb és bal oldalon lepakolt ládahegyek mögül, egészen a szélről kihajolva le lehet kapni, és középen, a ládák között is van egy nyílás, ahonnan guggolásból oda lehet küldeni a bébinek. Sokat ne fetrengj, mert melléd nyom egy gránátot.

Olga végül nem bírta tovább a kábító lövedékeket és elájult. Snake gyorsan elvette a fegyverét, egy USP-t. Végre egy rendes stukker! Ekkor azonban Snake furcsa zajt hallott. Felpillantva egy ultramodern, lebegő katonai kémkamerát, egy Cyphert vett észre, amely pont őt fotózta. Otacon jelentkezett és elmondta, hogy kiderítette, kik az oroszok. Az idős tiszt Sergei Gurlukovich ezredes – az ő lánya Olga –, Ocelot pedig a szövetségesük. Az ezredes a GRU vezetője, és eltökélt szándéka, hogy megszerzi az új Metal Geart országa számára. Snake megemlítette az előbb látott Cyphert is, amiről kiderült, hogy nem a tengerészgyalogság, hanem a hadsereg tulajdona. Oroszok, hadsereg, tengerészgyalogság – mi folyik itt? Otacon elmondta azt is, hogy nemrég kapott egy érdekes fülest E.E.-től, azaz Emma Emmerichtől, a húgától, akit 10 éve nem látott.

Mielőtt továbbmész, rázd meg az alvó Olgát, így elveheted az ő dögcéduláját is! A hajó hátuljában találsz egy nedves dobozt, a rádióantenna állvány tetején pedig egy infra szemüveget. Vedd az irányt a korábban bejárt úton, lefelé, a hajó gyomrába, de most már szedd össze a korábban "felvehetetlen" USP töltényeket is. Két emeletet kell lemenned, addig a szintig, ahol először bejöttél a hajó belsejébe és a hosszú folyosón leverted az őrt. Itt nyílik középtájt egy másik ajtó, amely a legénységi pihenőben vezet. Óvatosan kábítsd le az őrt a lépcső tetejéről. A pihenő bárpultjának kínálatát elég rendesen át lehet rendezni (a pult mögött cucc, a másik sarokban a foteleknél is). Elég komoly, hogy ha felborítod a jégtartót, a kockák elkezdenek olvadni! Mindkét oldalon lefelé, a gépházba vezető lépcső van, de a balos végén egy őr áll és egy (egyelőre) zárt ajtó, tehát ha nem a tökéletességre mész inkább a jobbost válaszd.

A folyosó végén ismerős árnyékot látsz – Vulcan Raven? Áhh, csak egy McFarlane Toys figura! Javaslom, hogy fekve/guggolva készíts egy jó képet róla (Snake-nek is tetszeni fog!) és ha akarsz egy kis mókát lőj bele. Nyisd ki a szekrényeket, vedd fel a töltényt. A továbbvezető ajtó másik oldalán egy őr áll. Őt óvatosan hátulról leterítheted, de el is kaphatod a nyakát és bevonszolhatod. A gépházban az út egyértelmű – át kell jutnod a másik oldalra. Lefelé indulj, az első őr pont alattad áll, őt a lépcsőfordulóból könnyen leszedheted. Megy egy másik lefelé vezető lépcső, de a második őr pont ott áll, tehát inkább a legalsó sarokból lendülj át a korláton, ess le és úgy lődd le. Ennek a szintnek a jobb felső sarkában töltényt találsz. Balra vezet az út, felül gyógyítás. Tovább balra. Mehetsz alul vagy felül is, mindenképpen lesz 1-1 őr. Végül eljutsz a bal felső sarokba, egy ajtóhoz.

Ahogy belépsz felfelé indulj, mert kijön egy katona és jelentést tesz, hogy minden rendben, megjavították a korábban zárt gépházajtót. Ez a pali utána kimegy az ajtó elé, de neked le kell nyomnod, mert a következőkben meglehetősen zajos dolgokat fogsz művelni, és előfordulhat, hogy észrevesz valamit. Tehát a felfelé vezető utat egy infrás robbanóanyag-rendszer zárja el. Szét kell lőnöd a vezérlőegységeket, mégpedig az USP-vel. Az elsőt annak a gépnek a tetejére mászva találhatod el, amelyiken a töltény van. Jobbra-előre, a polcon, közvetlen a villogó bomba felett, a zöld fény az. Óvatosan célozz, nehogy a C4-et találd el! A második a jobb oldalon, kb. az előző alatt van, elég jól lehet látni. A harmadik a bal sarokban, majdnem az ajtó mellett, de csak a sarka kandikál ki. Menj előre, ameddig csak tudsz, és a derékmagasságban levő szürke doboz mögött keresd. Ezután szabad az út tovább.

A folyosón ajánlatos kilődözni a fényeket. A második jobbos (egyébként lezárt) elágazás után óvatosan közlekedj, mert jön egy katona a sötétben és nem árt, ha te veszed észre először (és lövöd le) – ha meglát, innen nehezen keveredsz ki. A legvégén, a jobbos kanyar előtt is jön egy, de ő walkmant hallgat és nem vesz észre azonnal. A jobbos folyosó végén, az ajtó előtt is szunyókál egy őr, őt óvatosan közelítsd meg és kábítsd el. Az út lefelé vezet tovább. Pont belefutsz egy osztagba.

A katona csendben beszélt a rádióba. Jelentette, hogy a felső emeleteket már elfoglalták, és a tengerészgyalogosok parancsnoka már elkezdte a beszédjét. A rádió másik végén levő tiszt figyelmeztette a katonákat, hogy az életük árán is védjék meg a lányát. Tehát Gurlukovich volt a vonalban! Snake egy láda mögött lapult és egy csendes imát mormolt, hogy az osztag ne felé induljon el. Ekkor az egyik kommandós észrevett valamit...

Körülbelül 9 katonát kell lenyomnod. Nem nagyon lapulhatsz, mert könnyen hozzád vághatnak egy gránátot. Túlságosan előre sem rohamozhatsz, mert egy ponton nem tudsz továbbmenni. Nincs más hátra, lődözd le őket, ahogy megjelennek.



Snake éppen, hogy csak megúszta. Csendben kinyitotta az ajtót és továbbment. Nem vette észre, hogy egy rejtőzködő kommandós óvatosan bezárta mögötte az ajtót. A katona ekkor zajt hallott. Megperdült, és Revolver Ocelotot pillantotta meg. Nem várta, hogy épp itt tűnik fel, hiszen Ocelotnak az ezredes mellett lett volna a helye. Sokat azonban nem filozofálhatott, mert Ocelot villámgyorsan hidegre tette. "Rövidesen az ezredes is veled tart!" – mondta, és továbbállt. Mi a szösz, Ocelot áruló?

Otacon idegesen hívta társát. Az előrenyomulás lassabban ment, mint tervezték. A hajó irányt változtatott. Sietni kellett tovább.

Snake-nek a terembe lépve meglepő élményben volt része. Egy csapat tengerészgyalogost vett észre, szoros alakzatban, akik parancsnokuk beszédjét hallgatták és egy óriási kivetítőn nézték. Otacon vázolta a feladatot: négy fotót kellett készíteni az új Metal Gear Ray-ről. Egyet szemből, egyet-egyet átlósan jobbról és balról, egyet pedig az oldalára festett "Marines" logóról. Otacon felhívta Snake figyelmét arra is, hogy valakik valószínűleg figyelemmel kísérik az ügyködésüket. Biztonsági okokból a fotókat nem a codec-en keresztül kellett Snake-nek továbbítani, hanem egy számítógépen át, ami a Metal Gear közelében található. A tábornok beszédje hozzávetőleg 7 perces, ennyi ideje állt hősünk rendelkezésére, hogy mindent elintézzen.

A most következő részben elég gyorsan kell ügyködnöd, de ne aggódj, nem lesz nehéz. Mássz le a létrán, majd óvatosan araszolj a terem alsó részéhez tapadva, át a bal sarokba. (Látod középen azt a katonát, aki alsógatyában van?) Amikor középen a vetítőhöz érsz, kússz át a fénycsóva alatt! (A bal sarokban van egy létra, ha esetleg felmászol töltényt találsz.)

A tábornok lassan és elszántan beszélt. Elmondta a katonáknak, hogy a Metal Gear tervek elterjedése óta már minden nemzetnek és szervezetnek megvan a maga nukleáris csapásra képes Metal Gear arzenálja. Ezt a fenyegető veszélyt csak és kizárólag egy anti-Metal Gear szerkezet, az újonnan kifejlesztett RAY modell képes kompenzálni. A helyzet megoldása, egy új, biztonságos jövő kulcsa a Metal Gear Ray – és ezt a jövőt a tengerészgyalogság fogja nyújtani Amerikának.



Araszolj tovább felfelé (előre), majd menj ki az ajtón. A következő teremben a jobb oldalra kell átjutni, majd óvatosan előre, ott lesz a továbbvezető ajtó. Lesz egy pár másodperc, amikor a katonák mind jobbra néznek, ezt várd ki, és amikor visszafordulnak balra, akkor menj tovább. Ha esetleg elkezdenek tornázni egy kicsit, lapulj és várj, amíg elkezdődik újra a vetítés. Az ajtó az emelvény mögött van a jobb felső sarokban.

A tábornok elmondta a katonáknak, hogy van egy lánya is, akit nagyon félt a nukleáris fenyegetéstől.

Snake belépett a harmadik terembe. Végigfutott a hátán a hideg attól a képtől, ami elé tárult. Ott tornyosult az új Metal Gear Ray, amely hatalmasabb és félelmetesebb volt, mint az a Rex modell, amellyel a Shadow Moses-i bázison összeakadt.

A harmadik teremben vár rád a tényleges feladat. Az első fotót az ajtótól kissé jobbra és előre haladva, a konténer mögül csinálhatod meg. (Ha egy kép jól sikerül, Snake "Good" felkiáltással jelzi.) A másodikat közvetlen középről. A harmadikat a bal oldalról, kb. olyan szögből, mint az elsőt, de vigyázz, mert itt már áll egy őr! A negyediket egészen a Ray bal széléről, a MARINES logó valahol a lábán van.

A tábornok folytatta az új Ray bemutatását. Elárulta embereinek, hogy ez a típus a hadsereg Rex modelljétől eltérően már tengeralattjáró üzemmódban is képes haladni.

Ha megvannak a kellő képek, menj át a jobb alsó sarokba. A számítógép ott van a bejárati ajtótól jobbra. Az akciógombbal tudod aktivizálni. A képek feltöltése automatikus.

"Mi, a tengerészgyalogság fogjuk szavatolni a biztonságos új jövőt!" – mondta a tiszt, ezzel befejezve a hosszú beszédet. A csendes tisztelgést azonban furcsa zajt törte meg. Valaki tapsolt! Az egyik láda mögül kilépett egy ismerős alak – "Shalashaska", azaz Revolver Ocelot. "Jól beszélsz, hazug tiszt" – mondta a tengerészgyalogos parancsnoknak. "Azért jöttem, hogy visszavigyem Ray-t a gazdájának!". Snake közelebb lopózott. A tengerészek azonnal fegyvert fogtak Ocelotra, aki viszont egy detonátort tartott a kezében, mellyel sakkban tartotta a katonákat. A hajó tele volt stratégiai pontokon elhelyezett robbanóanyaggal! Ekkor azonban valaki hátulról elkapta a tiszt nyakát. Gurlukovich volt az. Rövidesen megjelentek kommandósai is, akik eloldozták a Ray-t rögzítő köteleket. A tengerészgyalogos parancsnok értetlenül kérdezte az oroszt: "Mit akar csinálni Ray-jel, eladni az utcán?". "Oroszország anyácska újra a régi fényében ragyog majd, hála Ray-nek!" - mondta Gurlukovich. Ekkor azonban Ocelot kiterítette a kártyáit. "Majdnem elfelejtettem mondani, visszaviszem Ray-t a Patriótáknak!". A tengerészgyalogos parancsnok meglepetten kapta fel a fejét a "Patrióták" szó hallatán. "LA LI LU LE LO" – kiáltotta. Gurlukovich sem hitt a fülének. Ocelot elárulta, és idáig csak a saját pecsenyéjét sütögette! "Felőlem már régóta megrohadhat Oroszország!" – mondta Ocelot. Gurlukovich ekkor fegyvert emelt rá, de Ocelot gyorsabb volt. Egy trükkös sorozattal leterítette mindkét tisztet, majd a megzavarodott orosz kommandósokat is.

"A bulinak vége! Aki élni akar, az még kiúszhat a partra!" – mondta Ocelot, és robbantott. A tengerészgyalogosok rémülten menekültek. Snake csak erre várt – kiugrott a fedezékből és fegyvert fogott Ocelotra. Ekkor furcsa dolog történt: Ocelot lüktető, "vadonatúj" jobb karjához kapott, és váratlanul a néhai Liquid hangján szólalt meg: "Isten hozott testvér. Tudtad, hogy nemsokára te is csak egy halott klón leszel? Big Boss már az ötvenes éveit taposta, amikor meghalt. Fáradt génekből teremtettek minket. Te nemsokára elpusztulsz, de én tovább élek hála ennek a kéznek.". Mi ez? Ocelot küzdött az önállósult karral. "Liquid, szállj ki az agyamból" – ordította, majd beugrott Ray pilótafülkéjébe. A katonák hiába lőtték Ray-t. Az óriási gép tombolni kezdett, szétlőtte a hajó oldalfalát. Betódult a víz. Snake utolsó erejéből még felhívta Otacont...

Ray és Snake egyszerre buktak fel a felszínre. Ocelot jól megnézte magának a kétségbeesetten kapálózó Snake-et. "Minden rendben uram. Minden a terv szerint halad!" – mondta Ray fülkéjéből, majd alámerült...

"Megvan a fotó Snake ügyködéséről a hajón. Már szeretném látni a holnapi újságokat. Elindultam a megbeszélt helyre...elnök úr...". Metal Gear Ray hangtalanul suhant a víz alatt titkos célja felé.



COLONEL (ROY CAMPBELL)

A néhai FOXHOUND parancsnoka, ezredes. Raiden felettese.



E.E. (EMMA EMMERICH)

Otacon kishúga, programozózseni.



FATMAN

A Dead Cell tag. Peter Stillman, a legendás robbanóanyag szakértő tanítványa. Szupertehetséges bomba és robbanószerkezet készítő. Bombabiztos ruházatot visel.



FORTUNE

A Dead Cell tag. "Szerencse kisasszonynak" is nevezik, mert sebezhetetlen, elkerülik a lövedékek!



OTACON (HAL EMMERICH)

Roland Emmerich, a híres atomtudós fia. Snake és Otacon még a Shadow Moses szigeti incidens alatt lettek barátok és társak. Számítógépzseni, hírszerző, hacker.



REVOLVER OCELOT

Orosz származású, a FOXHOUND tagja volt egészen a Shadow Moses szigeti lázadásig. Túlélte ugyan a Snake-ket való összecsapást, elmenekült, de jobb alkarját elveszítette. A colt mestere.



SOLID SNAKE

Néhai FOXHOUND kommandó tag. Jelenleg Otaconnal együtt a Philanthrophy nevű titkos szervezet vezetője. Céljuk, hogy felkutassák és megsemmisítsék a világ terrorszervezetei által birtokolt Metal Gear modelleket.



VAMP

A Dead Cell tag. Román születésű, extrém mértékűre fejlesztett fizikai adottságokkal rendelkező, titokzatos alak, aki természetfeletti gyorsaságával a lövedékeket is képes kikerülni. Késvirtuóz.



RAIDEN

Raident, azaz Jacket Snake "utódjaként" emlegetik, mert a VR kiképzések során a legmagasabb pontszámot érte el.



ROSEMARY

Raiden barátnője. A küldetésében mint analitikus vesz részt, az állást nála tudod kimenteni.



SOLIDUS SNAKE

A Dead Cell nevű, hihetetlen képességekkel rendelkező szupercsapat vezetője. Eredetileg terrorizmus-elhárító egységként hozta létre őket, a FOXHOUND utódszervezeteként. Személye titokzatos.

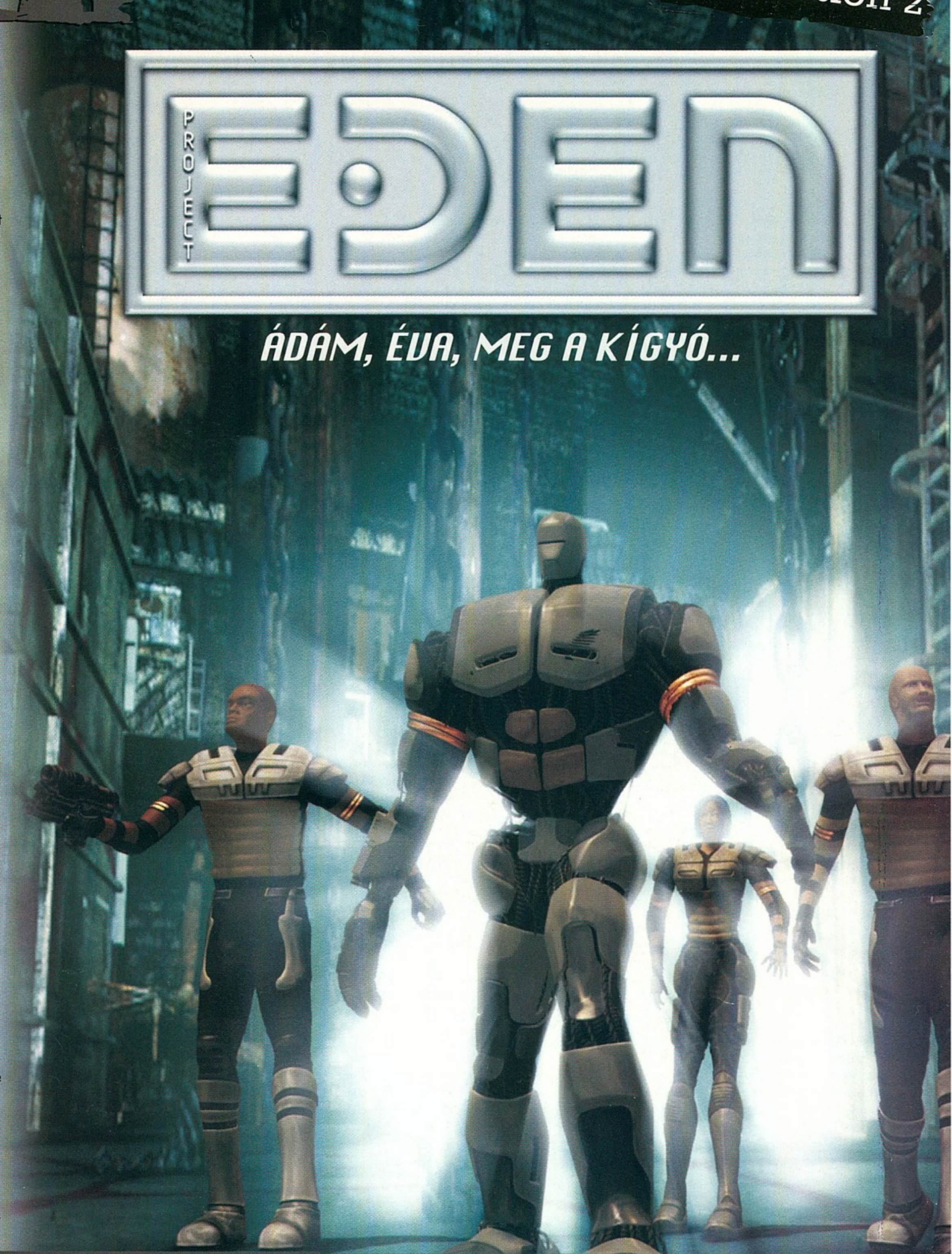


OLGA GURLUKOVICH

Orosz, a tankhajót elfoglaló csapat vezérének, Sergei Gurlukovich ezredesnek a lánya. Születése óta a hadsereg az igazi családja.

PROJECT EDEN

ÁDÁM, ÉVA, MEG A KÍGYÓ...



"Minden ember ünnepeljen! Sállálállálá!" Mindjárt itt a karácsony, hull a hó, egyre idegbetegebbek az emberek, és olyan programáradat lepte el a szerkesztőséget, hogy azt sem tudjuk, hol kezdjük. Itt van minden nagyobb név, és a kiadók képességeiket túlszárnyalva ömlesztik ránk a különböző produkcióikat. Természetesen az Eidos sem hiányozhat a karácsonyi őrületből, de most kivételesen a szilikonozott Lara leányt otthon hagyták (jól is tették). Az SR folytatása mellett kiadták új kedvencüket, a Projectet, amiről már rengeteg ódát zengtek korábban. "Logika, akció...minden, ami jó!" Szinte ezeket a szavakat lehetett levenni az eddigi információikból, amik elég pozitívan csengtek. És tényleg! Van itt akció, vagyis lövöldözhetünk eleget, és van logika, ami végre az elfáradt játékosok agyát is próbára teszi egy kicsit. Nem tudom, emlékszik még valaki a Lost Vikings nevezetű csodálatos alkotásra? Nos, a PE alkotói számára igen meghatározó élmény lehetett ez a klasszikus program, hiszen az alapok teljesen olyanok, mint abban. No, de azért ne szaladjunk ennyire előre, hiszen van a programnak egy története is, amit most megosztok veletek.

NEM IS OLYAN TÁVOLI JÖVŐ, BÚSKOMOR KÉPEKKEL

A jövővel elég sokan foglalkoztak már. Van, aki jóslatokkal próbálkozott túllépni a jelen idő sablonosan megszokott korlátjain, de volt, aki versekben, regényekben, vagy filmekben álmodta meg társadalmunk végzetes találkozását a következő korok varázslatos látomásaival. Utópia... Ez az a szó, amitől nekem általában végigfut a hideg a hátamon. Hiszen emlékszem még őrült Max kalandjaira a víznélküli, poszt-punk világból, vagy a remek Brazzilra De Niro főszereplésével. Ami talán a legnagyobb hatással volt rám, az Orwell 1984 című regénye, mert ez a mű bár a jövőbe szól, utópisztikus látásmódjával, mégis időn kívüli, és éppúgy beilleszthető a mai világ elnyomó hatalmainak belső felépítésének, vázlatának kliséjébe, mint a múlt képeibe, vagy valószínűleg (ezzel együtt sajnos) a jövőébe is. A PE is egy elég realisztikus, és jól átgondolva, logikus jövőbe vezeti a kellően bátor játékost. Évszám ugyan nincs meghatározva, de itt nem is ez a lényeg. A világ túlnépesedett, és sokat fejlődött. A gépek, és terminálok már szinte mindent elvégeznek, az embernek jóformán csak otthon kell ülnie, és mindent meg is kap. Természetesen ez csak a látszat, hiszen ahol ott vannak a gazdagok (akikről eddig beszéltem, azok persze az elit, legelitebb képviselőik), ott megtalálható a szegénység, és nyomor is. A látszat jól működik...a pénzesek az új városokban élnek, toronyházakban, és ezeket összekötő folyosó, úthálózatokban közlekednek...senki nem néz le a volt világ alázatosan figyelő, romos házaira, piszkos utcáira, mert ez emlékeztetné őket a tökéletes világuk nem tökéletességére (Amerika vajon miért tünteti el a WTC-re és annak összeomlására emlékeztető képeket, jeleneteket? Pont ezért. Mindenki felnéz rájuk – már aki –, és nem hagyhatják, hogy az illúzió megtörjön...). De van, aki emlékszik, és ezek az emberek, vagy a radioaktivitástól mutánssá avanzsált lények gyűlölködve tekinte-







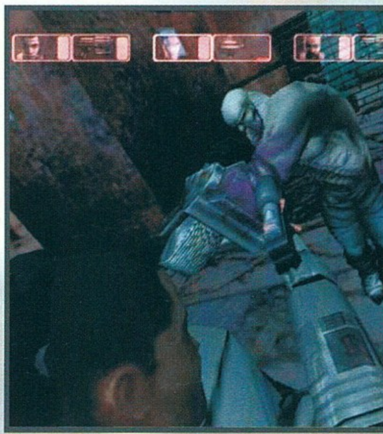






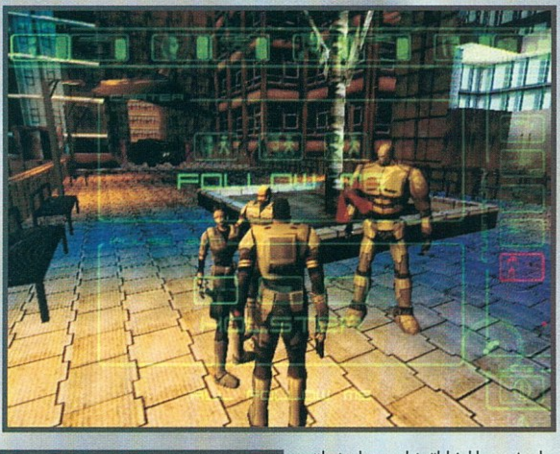


nek fel a pöffeszkedő, kizsákmányoló arisztokráciára. Egy részük szomorúan húzza meg magát poros fészkében, de van egy réteg, amelyik bosszút, és vért akar...és most jött el az idejük. Inkognitójuk megőrzéséhez egyenruhát, és álarcot öltenek, majd megindulnak az új háborúra, ami meghatározhatja a következő generáció életét. Természetesen ezt a gazdagok sem hagyhatják annyiban, ezért bevetik ellenük a várost védő szervezetet, az UPA csapatot. A társaság négy legjobban kiképzett embere vesz részt az akcióban, méghozzá Carter, a vezető, azután André, aki amellett, hogy remek harcos, még a műszaki dolgokhoz is ért. Velük tart Minoko, a csinos hackerlány, és Amber, aki leginkább egy nagyranőtt konzervdobozra emlékeztet (szegény balesetet szenvedett, és azóta él "élő szövet a fémvázon" harcosként – gy.k. androidként –). Nos...ők négyen fogják megvédeni a jövő világát a terrorizmustól, és ehhez az akcióhoz már csak rád van szükség.



MINDEN, AMI FONTOS A KEZDETEKBEN

Ezt a jövőképet rögtön meg is tekintheted a rövid, de néhol iszonyatosan szép bevezetőfilmből, amiben láthatod a jobb sorsra érdemes Posta Bank maci életének utolsó képsorait, miközben alázuhan a nyomornegyed fekete utcáira. Kicsivel később láthatjuk még az adócsalásai miatt ide száműzött Pavarottit is gyakorlás közben (a mutáns torkából mély dörmögés, és áriaszerű ordítás szakad fel...). Eme hírességek megtekintése után kerülünk a főmenübe, ahol kezdhetjük is az új játékot. A történetbe ott kapcsolódunk be, ahol a főnökség megindítja a négy kommandóst az első megszállt épület felé, ami egy húsfeldolgozó üzem. Most leírom az emberink irányítását, de azt még megjegyezném előtte, hogy két különböző tesztverzió volt a kezemben eddig, és a két változatnak eltértek az irányítási funkciói. Azt a változatot elemzem most, ami a boltokba fog kerülni valószínűleg, de azért ne lepődjetek meg, ha mégis eltéréseket tapasztaltok, megijedni nem kell, észre fogjátok venni a különbségeket, és rájöttök az eltérésekre magatoktól is, annyira nem bonyolult a dolog. Nézzük hát...a bal analóg karral tudsz mozogni, a jobbal pedig nézelődhetsz, ezzel irányítod a célkeresztet is. Amennyiben van ellenfeled, az R1-el veszed elő a fegyvered, és újabb megnyomására már tüzelhetsz is. Ha valamilyen kapcsolót kell használni, szintén az R1 oldja meg a problémáidat, csak a célkereszttel még ki kell jelölni előtte a használandó tárgyat. Az R2-vel be is foghatsz valakit, az L1-el pedig le tudsz guggolni. Az L2-vel kiadhatsz egy parancsot, minek következtében mindenki téged fog követni, ez igen jó dolog, mert akkor nem kell mindenkivel megtenni külön-külön ugyanazt az utat. A Háromszög a lámpádat kapcsolja be, a Körrel a fegyvered erősségén változtathatsz. Itt megemlítem, hogy van a Rapid mód, ami kevesebb energiát fogyaszt, és van a Charge mód, ami viszont többet, de emellett ezzel jóval nagyobbat tudsz sebezni, újabb negatívum viszont, hogy nehezebb eltalálni a célpontot is. A Négyzettel a fegyvereid közt válogathatsz (ebből az elején még egy van, de Amber már rögtön rendelkezik egy rakétavető-vel is), az iránynyilakkal pedig az emberek között. A következő lehetőségeid vannak: Fel - Carter, Le - Amber, Bal - Minoko, Jobb - André. Az L3-mal még belső nézetbe is válthatsz a könnyebb célzás érdekében, az X pedig az információs központot nyitja meg előtted. Itt láthatod bal oldalt, lent az energiacelláid számát, jobb oldalt a fegyvereidet (később, mint mondottam), valamint, ha a jobb alsó sarokban lévő Információs jelre kattintasz, megnézheted a leveleidet, üzeneteidet, ezek sokszor hasznos információkkal látnak el téged. A Start menüjében tudsz menteni. Az energiacellákra visszatérve, ezek töltenek fel, ha elfogyott a fegyverek használatához szükséges nafta, viszont érdemes ezeket későbbre tartogatni, ezért én inkább az UPA termináloknál való töltögetést javasolnám. A képernyődön láthatod egyébként az életerődet (bal, fent), a fegyveredet, és annak energiáját (jobb, fent), valamint egy radart a jobb, alsó sarokban, ami kijelzi az ellenfeleket, és barátokat egyaránt. Most pedig jöjjenek a további hasznos információk, és lehetőségek...





ÉS MINDEN, AMI FONTOS A KÉSŐBBIEKBEN

No, most térjünk vissza a Lost Vikings témához. Mint azt már észrevehetted, ez egy külső nézetes akciójáték, ami mellőzi az ugrást, és ez nem a megszokott. Ami még szintén újdonság, az a korábban említett programból kölcsönzött logikai forma. A helyzet a következő...mindegyik embered tud valami olyat, amit a másik nem, vagyis bizonyos helyzetekben döntened kell, hogy kit indítasz útjára, hiszen ettől függ az egész csapat jövője. Példának okáért, ha egy szoba lángokban áll, vagy el van árasztva gázzal, akkor célszerű Ambert betuszkolni az ajtón, hiszen őt ezek az apróságok nem zavarják. Carter, mint csapatvezető, jogosult pár ajtót, eszközt használni, amit a többiek nem. Minoko tudja feltörni a páncélajtók, kamerák kódjait, amikre nagy szükség lesz a későbbiekben. André pedig megjavítja a szétlőtt, megrongált kontrollpaneleket, amik a továbbjutáshoz szükségesek. Utóbbi kettő kisebb magyarázatot igényel, tehát figyeljetek. Szóval...lehet találni olyan monitorokat, amiket a többiek nem tudnak használni, csak Minoko. Ilyenkor lazán oda kell sétálni hozzá a lánnyal, és rá kell kapcsolódni. Vagy kamerákat találunk, amiknél ha van ajtó, akkor azt az R1-el tudjuk kinyitni, vagy pedig egy kóddal lezárt kaput láthatunk, ilyenkor be kell lépni, és ezek után pár kört fogsz látni. A körön belül rohangál körbe egy kis pont, amit a körben elhelyezett, és elkerített kockában kell megállítani. Mindegy, milyen sorrendben teszed, a lényeg, hogy a legtöbbet időre kell megcsinálni, de szerencsére ez is elég általában, tehát nem egy nagy kunszt. Amennyiben kész, nyithatod is a védett ajtót. A másik lehetőség a szikrázó, elromlott paneloknál van, ezeket André-val kell kezelésbe venni. Rájuk kapcsolódva folyamatosan nyomni kell az R1-et. Láthatsz majd egy csíkot, ami három színből áll. A kék a javítandó rész, vagyis ott kell megállítani a karbantartópontot. Ezt párszor megcsinálod (több áramkört kell megjavítani), és már mehettek is tovább. Ennyit az emberek tulajdonságairól. Lesz majd még két segítségetek, méghozzá egy kis tank, és egy lebegő. A tankkal az alacsonyan lévő résekbe lehet majd bejutni, és ott lehet kisebb feladatokat megoldani, míg a lebegővel a magasabb részeket lehet szemügyre venni. Mindkettő érzékeny játékszer, vigyázz rájuk, viszont rengeteget gyárthatsz belőlük, csak az energiádon múlik. Amennyiben elvégezted velük az aktuális feladatot, vond vissza őket, és így továbbra is ott fognak lapulni a tarsolyban. Igazából már csak az UPA automaták vannak hátra, és a játék legnagyobb poénja, méghozzá az örökélet. Az automatákból háromfajta van. Van, amelyikből kiveheted az új fegyvereket, eszközöket, és ezek úgy néznek ki, mint a falon elhelyezett szemétledobók. Használatuk egyszerű, nem igényel további infókat. A második az életadó masina, ez feltölt életerővel, ha elé állsz, valamint, ha meghaltál, akkor az utoljára érintett, előbb említett szerkezetnél éledsz újra, így tulajdonképpen halhatatlanná váltál. Az utolsó egy kézlenyomat, ami az energiáidat tölti fel, ezért nem kell rögtön felhasználni az energiacellákat, hiszen jobb gyűjtögetni, és az UPA gépeket használni. Több nincs, elakadni nem lehet, mindig keresd, hogy kivel-mit lehet megoldani, és soha ne add fel, mert a megoldás egyszerű, ott lapul a közelben, csak egy kicsit gondolkodni kell.

JÓ LETT? NEM LETT? OMLETT?

Érdekes kérdés...összességében nagyon jó lett a Project. Izgalmas, tartalmas, és ami a legfőbb, végre gondolkodni kell benne, de nem úgy, mint a TR-ben, hogy találd meg a hatalmas szürke falon a kis szürke kapcsolót, ami teljesen lehetetlen helyen van, és végre ugrálni sem kell. Nekem nagyon tetszett a csapatmunka, ami új távlatokat nyitott meg a programok egyforma, tucat folyamai között. Bár az ötlet nem teljesen új, mégis örvendeztető, hogy felhasználták. A program hosszú, és kellemes kikapcsolódást nyújt, de szükséges hozzá egy kis türelem, anélkül nehéz nekiállni. Az osztott képernyős halálosztogatás rajongóinak is lesz örömük a programban, hiszen egyszerre négyen is öldökölhetünk, ha sikerül felrángatni az ismerőseinket hozzánk. A grafika egész szép lenne (nem tökéletes), ha nem lenne időnként az a frányа akadozás, ami kicsit zavart. Az irányítás az, amivel még gondok vannak, mert amúgy is nehézkes, de az akcióknál kifejezetten problémás. Sajnos... A P.E. lehetett volna sokkal jobb is, de még így is kiemelkedik a legtöbb mai program közül. A gondolkodást, és intelligens akciót kedvelők között nagy siker lehet, érdemes megpróbálkozni vele. Nekem tetszett, de igazából nektek kell eldönteni, hogy mennyire vonz benneteket ez a forma, hiszen nem egy olyan játékról van szó, ami rögtön bemutatja minden báját, idő kell a megértéséhez, de megéri. A Zene, a világ, mind olyan, ami kicsit komor hangulatot ad az összképnek, és ezzel megadja a biztos választ, ez nem egy kellemes jövő, de a virtuális világban jó kalandozni benne.

Böjtös 'SILVER' Gábor

PROJECT EDEN

EIDOS

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (52KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)
✓ REMEK HANGULAT, ELGONDOLKODTATÓ FELADATOK, TÖBBJÁTÉKOS GYILOK
× IDŐNKÉNT CSÚNYÁCSKA GRAFIKA, NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS A MOZGALMASABB PILLANATOKBAN

8.5 pont

Ejha…ma ránéztem a naptárra, és egy kicsit összeszorult a gyomrom, amikor megláttam a dátumot. Az már eleve kellemetlen, hogy még senkinek nem vettem ajándékot, de még be lehet pótolni a hiányosságot. Ami viszont teljesen kétségbe ejtett, az volt, hogy holnapután leadási határidő, és még sehol sem tartok a 007 cikkel. A programot már nyomom egy hete, de a gépemen még egy árva sor sincs felkarcolva. Ezt a betegséget hamar orvosolni kell…mondottam magamban, és gyorsan nekiálltam gépelgetni, azonban ez éjjel nem mindenkinek van ínyére, úgyhogy idővel nem csak a szüleim kezdtek el kiabálni, hanem a szomszéd is (jók ezek a falak, csak tudnám, mire?). Őrjöngésüket túlharsogva vertem a klaviatúrát, és ennek az lett a vége, hogy még a kutya is rákezdett. Éljen, éljen! Szóval így néz ki minálunk egy csendes decemberi este, ideje lenne saját lakás után nézni… Várom tehát egyedülálló lányok bemutatkozó levelét. Na jó, mégsem, jöjjön inkább a program tesztelése, mert már úgyis belelendültem a szövegelésbe.



MY NAME IS BOND ...JAMES BOND...

Ezen az ezerszer hallott mondaton egy egész generáció nőtt fel, sőt többre is hatással volt. Az angol titkos ügynök kalandjaira rengetegen voltak kíváncsiak mindig is, és valószínű, hogy ez a későbbiekben is így lesz. Talán abban rejlik a történet vonzereje, hogy a kém sok olyan dolgot megtehet, amit az átlagember soha. Rengeteg olyan különleges kütyüréje van, ami nekünk soha nem lesz. Én személy szerint a film régi részeit kedvelem jobban, az utolsók nem annyira kötöttek le (kivétel talán a Világ nem elég), de a klasszikusokra mindig nosztalgiával gondolok. Sajnálom is, hogy eladtam a díszdobozos kazettáimat, most újra elővenném őket szívesen. Bár a sztori fő üzlete a film, és a könyvformátum, azért a játékipar is foglalkozott eleget a témával, tehát nem mondhatjuk, hogy ritka lenne a kémes program, de azért mindig örülünk a frissen megjelenőknek, és én így vagyok ezzel az EA új verziójánál is. Hogy boldogságom még nagyobb legyen, a szoftver stílusa FPS, azaz, belsőnézetes lövöldözős anyag. Ezt a műfajt eléggé kedvelem, főleg azokat az anyagokat, amik eléggé változatosak is egyben. Szerencsére ezzel nincs is gond, de még ne haladjunk ennyire előre. A történet nem annyira lényeges, vannak a világhatalomra törő, nárcisztikus elemek (vagy más néven a csúnya bácsik, meg nénik), valamint az őket megfékezni kívánó, szociális beállítottságú, magukat rögeszmésen szuperhősnek gondoló egyének (hmmm…ezek asszem mi leszünk). A két oldal harca pedig olyan lavinát indít, amitől az egész világ hangos, és egy fél DVD sem tudja őket elrejteni az érdeklődők elől. Nna, kérem szépen…azt hiszem az FPS műfaja nagyobb bemutatást nem igényel, tömören fogalmazva azt lehet elmondani róla, hogy egy ember bőrébe bújhatunk benne, és így csak a fegyverünket láthatjuk, valamint egy célkeresztet, hogy ezzel még tökéletesebb legyen a másik személy irányításának szimulációja. Ez a játékstílus, és a pergős akció szimbiózisban élnek egymással, amióta világ a világ, tehát most se számítsunk másra. Az igényes főmenüben megtalálunk minden olyan dolgot, amit megszokhattunk, valamint van egy multi mód is, ahol akár három ismerősünket is alázhatjuk a végtelenségig. Ez sem rossz móka, de az igazi kihívások a Select Mission feliratnál várnak. Miután megjelöltük, már csak a kívánt pályát kell megválasztanunk, és mehetünk is utunkra. A szintek többsége a már említett módban lesz, de jó pont, hogy két másik lehetőséggel is találkozunk majd. Az egyik egy normál autós rész, ahol a különleges verdával lehet száguldozni, lövöldözni, feladatokat megoldani, valamint lesz egy másik, amiben szintén autóba ülhetünk, de itt a kormány nem a mi kezünkbe van. "És akkor miccsinálunk, várost nézünk?", kérdezheti a játékosok intelligensebb magja, de tévednek. Ilyenkor megint kezünkbe vehetünk pár fegyvert, mint például a rakétavető, vagy a golyószóró, és ezekkel szortírozhatunk a ránk támadó osztagokból, amik éppúgy tartalmaznak majd helikoptereket, és autókat, mint normál embereket. Ne tudjátok meg, milyen élvezet a ripityára lőni egy koptert, ami azután robbanva, füstölve zuhan alá, és passzírozza szét az alatta álldogáló autót, amiből éppen a destruktív hajlamú, rosszarcú párttitkárok tüzelnek ránk, nagy vehemenciával.

Szóval lesz mulatság dögivel, csak bírd mereszteni a szemed. Az irányítás nem egy ördöngösség, de azért megosztom veletek.

MÉG EGY OK, HOGY SZERESSÜK MR. BONDOT





A KONTROLLER HÁLÓJÁBAN

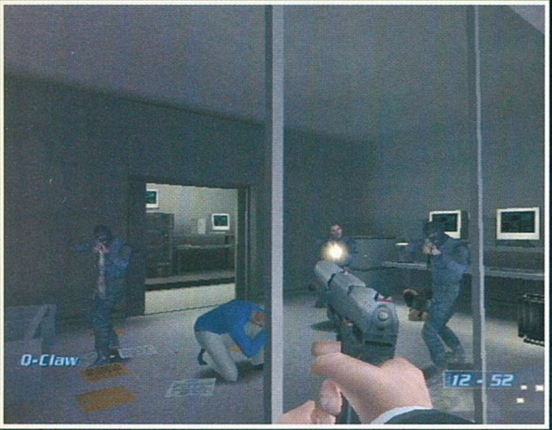
Ennél a pontnál meg kell, hogy jegyezzem, négy fajta gombkiosztást lehet választani, és én a hármast használtam idáig, tehát azt fogom jellemezni. A bal karral mozoghatsz, a jobbal pedig nézelődhetsz (távcsöves puskánál ez a közelítés, távolítás). Az R1 a lövés, illetve az ütés, az X pedig az akciógomb, ezzel hozhatod működésbe a különböző kapcsolókat, szerkezeteket, valamint újratölteni is lehet vele. A Háromszög az ugrás, guggolni az L2-vel lehet. Az R2-vel választhatsz a nálad található fegyverek közt (ugyanezt a hatást éri el a Fel, és a Le nyíl is), az L1 pedig a manuális célzásban segít. A Négyzettel egy alternatív tüzelési módot aktiválhatsz, a Körrel a különleges tárgyaidat veszed elő, és újranyomás esetén használod is őket (ezek közt a Bal, Jobb nyíllal válogathatsz). Ezek a szerkezetek lehetnek mini lézerfegyverek, amikkel a lakatokat forrósíthatod fel, vagy lehetnek dekódolók, amikkel a zárt biztonsági ajtókat nyithatod ki. Mindig elmondják, hogy mit kell használni éppen, ezért nem nagyon lesz gondod velük. Most jöjjön az autóból lövöldözős részek jellemzése. Az ilyen helyzetekben a karokkal nézelődhetsz, és az R1-el lőhetsz. Az R2 a fegyverválasztás, az X az akciógomb. Az L2-vel tehetsz egy 180 fokos fordulatot, az L1 pedig a manuális célzás. Ez utóbbi egyébként azért fontos, ha még nem említettem volna, mert egyébként automatán ráugrik a célkereszt a potenciális áldozatokra, és ez nem mindig jó, de azért többnyire használható. Érdemes egyébként mindig olyan pontra célozni, ahol van valami robbanóanyag (mondjuk ez az egész játékra igaz), mert így egyszerre több személyt likvidálhatunk. Például van egy hely, ahol két verda, egy helikopter, és egy zsuppkocsi vár. Ha jobban figyelsz, látsz a hátuk mögött egy benzinkutat...bumm! Lehet, hogy nem halnak meg, de szép látvány...hehehe. Most jöjjön a normál, vezetős lehetőség. A bal karral, és az iránynyilakkal navigálhatsz, a jobbkar a gáz, és a fék, amiket még az X, és a Négyzet aktivál. A Kör a kézifék, a Háromszöggel nézetet válthatsz. Az R1 a tüzelés, az R2 a fegyverváltás. Az L2-vel hátratekinthetsz, az L1-el pedig a sima gépágyút veheted igénybe.

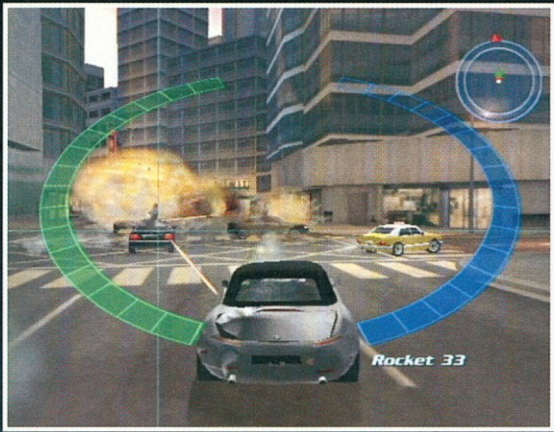
Ennyivel le is tudtuk a kezelési információkat. A képernyő balalsó sarkában egyébként az életerődet, a jobbalsóban pedig az éppen használatban lévő fegyvert, vagy tárgyat láthatod. Menteni csak úgy tudsz, ha kilépsz a főmenübe, és ott rányomsz a Save pontra.

A VILÁG NEM ELÉG...

...nagy JAMES BOND számára, hiszen a föld szinte minden lehetséges pontját bejárhatjuk vele (mondjuk Magyarország elég furán néz ki a térképen). Rengeteg küldetés, feladat, és helyszín vár ránk, és ezek mind nagyon izgalmasak. Van, amikor üldöznünk kell egy teherautót, és a közelében használhatunk egy titkos fegyvert, amivel lefagyasztjuk a járgány elektronikáját, ezzel mozgásképtelenné téve azt. Természetesen vannak lopakodós küldetések is, hiszen ezek a nagyközönség igazi nagy kedvencei (nekem is), előkerülnek a hangtompítós pisztolyok, és jön a hangtalan akció, amikor csak egy rossz mozdulatot kell végrehajtanunk, és máris a nyakunkban az egész őrgárda, ráadásul a missziónknak is lőttek. De vannak más jó helyzetek is, mint például, amikor egy ellenséges bázisra behatolva csapdába ejtenek, és miközben keressük a kijáratot, a mini fényképezőgéppel lekaphatjuk az ellen titkos terveit is. A fegyverarzenálunk eléggé bőségesre lett megalkotva, nem lehet okunk a panaszra, és akkor még nem is beszéltem a különleges szerkezetekről, amik még inkább fokozzák a kémes érzést. Ez utóbbit az helyezi a csúcspontra, hogy végrehajthatunk olyan megmozdulásokat, amik nem kötelezőek, de a gép külön pontozza, és pont olyanok, mintha a filmekből lennének idézve. A szabadság néhol felüti a fejét, hiszen amellett, hogy végrehajthatunk ilyen bonusz akciókat, bizonyos helyeket több úton is megközelíthetünk. A pályák végén egyébként kapunk még egy értékelést is, ami magába foglalja a pontos célzást, az időlimit betartását, vagy a már említett titkos ügynök mozgásokat. A szintek folyamatosan nyílnak meg, és sorban haladhatunk át rajtuk.











Ő BOND, ÉS EZ NEM GOND...

Az AUF elég jól lett elkészítve, és ez nem lehet vita tárgya. Az egésznek nagyon jó kémes hangulata van, és ez általában minden embert megragad, akit meg nem, az magára vessen, hogy ilyenekből kimarad. Természetesen nem lenne J. B. játék ez sem, ha nem lenne tele jobbnál jobb nőkkel, akik mindig szemet vetnek az ügynökünkre (de azért idővel kiderül általában, hogy csak bepalizták szegényt, és el akarják tenni láb alól).

Az erotika, és a női test kedvelői pedig megnyugodhatnak, a csajok mellei kellemesen rezdülnek, ugrálnak minden egyes lépésre, mozdulatra. Ezen a ponton kitérhetnék kedvenc témámra, hogy sokan mit élveznek az ilyen pixellányok testében (mint pl. Lara, akinél az őt megformázó Jolie ezerszer jobban néz ki), de nem teszem, mert aztán sértődés lenne a vége, az anyázó levelekre meg nem vágyom igazán. Mindenesetre annyit megjegyeznék a témával kapcsolatban, hogy annyi szép nő, lány él a bolygónkon, és nekik sokkal kellemesebben, esztétikusabban rezdülnek a különböző testrészeik, amik ráadásul kézzelfoghatóak, és valódiak (kivétel a szintén nem kedvelt szilikonos "kanna"). Szóval srácok ismerkedjetek meg inkább velük, és ne a képernyő előtt folyassátok a nyálatok. Szóval, visszatérve a témához, nagyon tetszettek a küldetések is, nem igazán unatkoztam alattuk. Ami fájdalmas számomra, az a tipikus lineáris megoldás, és az ezzel kapcsolatos könnyű, és rövid játékmenet. Persze le fog egy darabig kötni a program, de hamar végigviszed majd, és utána nem biztos, hogy megint nekiállsz. Ami még negatívum, az időnként a grafika. Néha nagyon jók a megoldások, de időnként csúnyácskák. Azért nem kell félni, nincsenek mindenhol pixel hegyek, ráadásul akadozásnak még a nyomást sem láttam, úgyhogy megreszkírozom a jó értéket. Ezeken kívül minden nagyon a toppon van, nem tudok, és nem is akarok belekötni semmibe. Szerintem érdemes megszerezni, főleg a stílus, és a sorozat kedvelőinek. Utoljára a Red Faction kötött le ennyire ebből a műfajból, elnyerte a tetszésemet. Bárcsak jönne már végre az a fránya Medal, vagy az Alienes cucc, na azoktól várok még egy kissebfajta csodát, remélem, nem kell majd csalódnom. Mindenesetre az utóbbi FPS termés bizonyítja, hogy érdemes reménykedni, hiszen eddig csak minőségi próbálkozásokkal találkozhattunk. Befejezem a cikkem, mert végre mindenki elcsöndesedett, még a kutya is elkussolt, és ennek örülök. Amúgy is leragadnak a szemeim, valószínűleg szegény főnök is így volt, amikor felcsörgettem nemrég, mert azt hittem, hogy ő keresett előtte, amikor megszólalt a telefonom, majd el is hallgatott. Jó éjszakát mindenkinek, szép álmokat...

Böjtös 'SILVER' Gábor

007 - AGENT UNDER FIRE

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

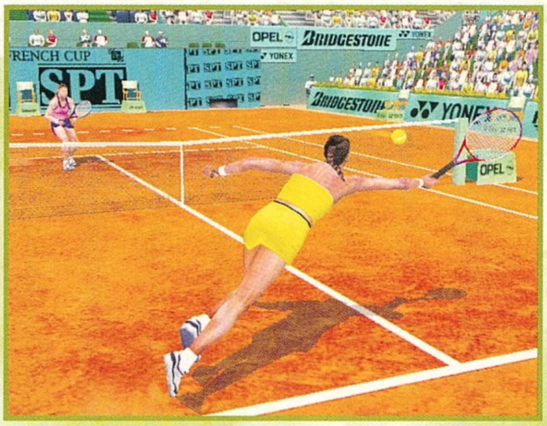
1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (88KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)
MULTI TAP ADAPTER

✓ REMEK HANGULATÚ, PÖRGŐS KÉMJÁTÉK
× GRAFIKAI PROBLÉMÁK, RÖVID SZAVATOSSÁG

9 pont

A Virtual Tennis volt azon játékok egyike, amik először mutatták meg a nagyvilágnak, hogy valójában mit is jelent egy konzol esetében a 128 bit. Leginkább a gyönyörű, szinte filmszerű grafikájával és relatíve egyszerű könnyen megtanulható irányításával szerzett magának a program rengeteg rajongót. Persze szimulációnak sem volt utolsó, bár azért jócskán voltak hiányosságai, például többek közt nem voltak benne női sportolók. Ennek ellenére, amikor még nagy újdonság volt a Dreamcast általában ez volt az egyik játék, amit betettem a gépbe, ha valakinek azt kellet megmutatnom, hogy mire is képes a DC. A nagyszerű játszhatóságának köszönhetően, aztán a legtöbb esetben ez volt az a játék, ami bent is maradt a gépben, mert csak igen nehezen akaródzott bárkinek is letenni a virtuális teniszütőt. A SEGA nem kapkodta el a folytatást, majd két évet kellett rá várnunk, a stuff címe is némileg megváltozott, Virtual Tennis 2-ről SEGA Sports Tennis 2K2-ra. A hosszú fejlesztési idő szerencsére meg is látszik a játékon, sikerült túlszárnyalniuk minden szempontból a neves elődöt.

A menürendszer a SEGA szokásához híven, egyszerű és könnyen átlátható. Kezdjük a World Tournál. Ezen belül lehetőségünk van egy női és egy férfiteniszezőt "kreálnunk" magunknak, jobban mondva addig el sem kezdhetjük a játékot, amíg ezzel készen nem vagyunk. (Megjegyzem, hogy végre lehet női sportolók közül is csemegézni, méghozzá a teniszsportág éllovasai közül: pl.: Williams testvérek.) Tehát először adjunk nevet leendő teniszcsillagnak, majd határozzuk meg az arcvonásait (Face), a bőrszínét (Skin), a frizuráját (Hair), majd a hajszínét. Utána variálhatunk még a testmagaságán (Height), és a testsúlyán (Weight). A következő beállítások nagyon fontosak lesznek a későbbiekben, most kell ugyanis megadnunk, hogy az embereink bal, vagy jobb kezesek illetve, egy vagy két kézzel adják vissza a labdákat. Ez a két paraméter nagyban befolyásolhatja az elkövetkezendőkben a játékstílusunkat, tehát jól gondoljuk meg, mit is állítunk be. A legalsó pont (Gear) már csak a külsőségek megváltoztatására szolgál: ütőt, és különböző színű pólót, sortot, cipőt illetve csuklóvédőket aggathattunk a teniszező-palántánkra. Az itt megalkotott két versenyző aztán az összes versenymódban választható lesz, de még maradjunk néhány bekezdés erejéig a WT-nél. Egy virtuális földgömbre kerülünk, ahol először is ki kellene jelölnünk az otthonunk helyét. Igyekezzünk eltalálni kis hazánk elhelyezkedését Európában. Ha végre letelepedtünk akár neki is kezdhetünk a karrierünk építgetésének, merthogy jelen pillanatban a világranglista háromszázadik helyén állunk. Ebben legnagyobb segítségünkre a naptárunk lesz, ebben ugyanis megnézhetjük, hogy hol és mikor rendeznek versenyeket egészen az adott év végéig. Az üres hetekben pedig nekiláthatunk edzeni. Gyakorolni a világ különböző pontjain található kis ikonoknál lehet, ezek mindegyike egy-egy ötletes mini-játékot takar. Ezeket több csoportra oszthatjuk, például van, amelyikben a szervákat gyakorolhatjuk (ilyen a tekézés, vagy Prize Sniper, ahol a különböző mozgó ajándéktárgyakat kell eltalálnunk), de akad olyan is, ahol a lábmunkánkat edzhetjük. Valamennyit akkor is használnak, ha nem érjük el az adott pontszámot az edzésen, de igazán látványos fejlődést csak akkor érhetünk el, ha teljesítjük is azokat. Ne feledjük, hogy minden tréning egy hetet vesz igénybe, és hogy havonta egyszer mindig iktassunk be egy pihenést (a lakásunknál lehet), különben a versenyzőnkből elfogy a szufla (jobb felső sarok – stamina kijelző). Ahogy aztán telnek a hetek, megrendezésre kerülnek a versenyek is, amiken kezdetben még nem nagyon vehetünk részt, mert meg vannak határozva, hogy az adott versenyre a világranglistán hányadik hely felett nevezhetnek be a teniszezők. Úgyhogy az első 1-2 évben kénytelenek vagyunk kivárni az olyan "falusi" tornákat, ahol minket is szívesen látnak. Itt aztán próbáljunk meg minél több győzelmet bekasszírozni, mert ezzel párhuzamosan kerülünk egyre feljebb a szamárlétrán is. A győzelmekért egyébként pénz jár, amit a Shop-ban tudunk elverni, új felszerelésre, illetve azért is fizetnünk kell, hogy egy-egy híresebb versenyző a partnerünk legyen, ha épp páros tornát rendeznek az adott időszakban.





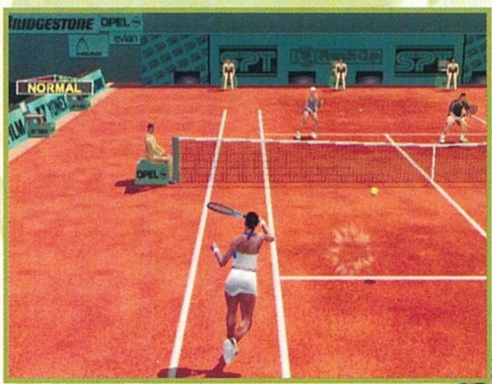


Ezek a sportolók aztán meghatározott ideig (néhány hónap) lesznek velünk egy csapatban. A páros tornákat érdemes kihasználni, mert a gép irányította versenyzőkkel – akik oroszlánrészt vállalnak a küzdelmekből – igen könnyű elérni a tornagyőzelmet. Szóval ez a karriermód igen tartalmas és hosszú kikapcsolódás, szinte megunhatatlan szórakozást nyújt.

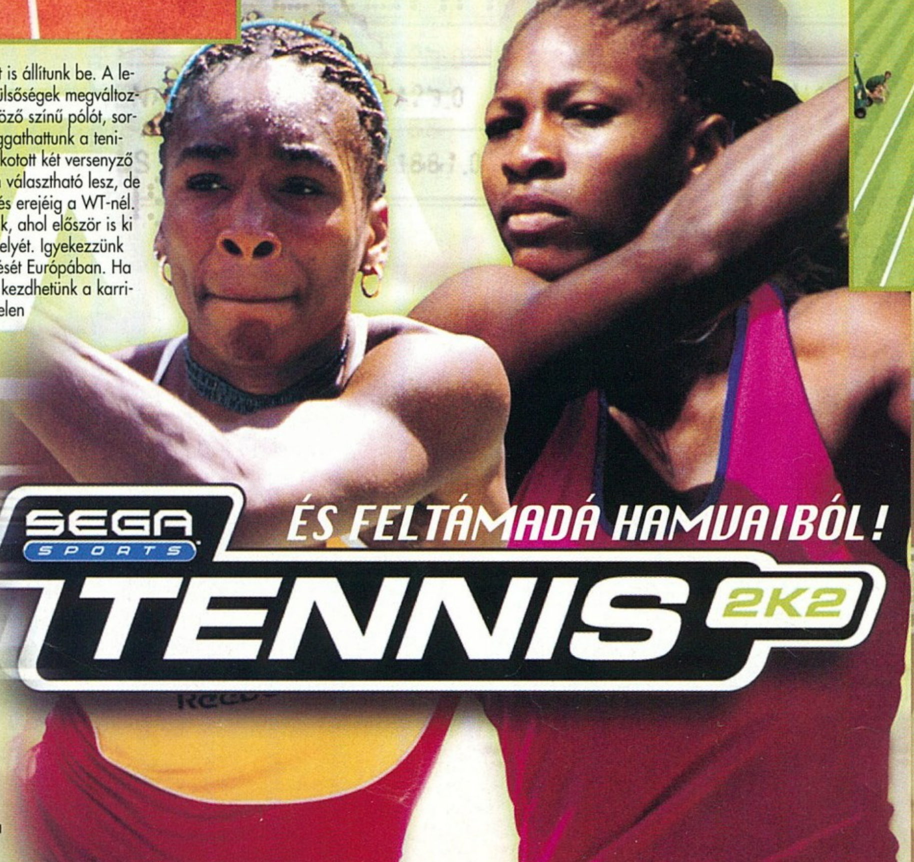
A Tournament-ben az egyre erősödő ellenfeleket kell legyőznünk, míg az Exhibition-ben bárki ellen játszhatunk egy sima meccset, egyedül vagy akár négyen is. A beállításoknál egy egész sor dolgon változtathatunk, belemenni nem érdemes, mert minden egyértelmű. Viszont ajánlom a zene kikapcsolását. Nem mintha rossz lenne, csak szerintem nem illik egy teniszmérkőzés hangulatához a zene. Sokkal szívesebben hallgattam a labda pattogását, a cipők nyikorgását, és a közönség elismerő morajlását.

Az irányítás némiképp megváltozott, ezúttal három ütésgomb kapott helyet a joy-on, plusz az Y-nal nézetet válthatunk. Grafikailag sikerült megint a maximumot kihozni a Dreamcast-ból. A játékosok talán még a Shenmue szereplőinél is jobban lettek kidolgozva, az izmok láthatóan nyúlnak mozgás közben, a versenyzők arcáról mindig jól leolvashatóak az érzelmeik, a ruhák gyűrődnek(!), sőt egyes női teniszező minije átlátszik, és jól kivehető az alatta viselt fehérnemű formája is. A mozgások hihetetlen életszerűen lettek lemodellezve, az összes létező ütésfajta (háttal, oldalt stb.) tudják a játékosok, és benne van az egyik kedvencem is, amikor a versenyző már tudja, hogy nem éri el a labdát, ezért kétségbeesésében aládobja az ütőt. Persze általában ez nem egy sikeres megmozdulás, de legalább látványos. Mint ahogy a fény-árnyékhatások is. A fedett pályákon egyszerre négy árnyékot is kezel a gép, – hibátlanul. A helyszínek is nagyon életszagúak. Amikor még névtelen senkik vagyunk, és vidéki tornákon veszünk részt, bizony előfordul, hogy nézőtér híján a közönség állva szemléli a játékot. Aztán ahogy egyre jutunk feljebb, úgy nyílnak meg előttünk a híresebb teniszcsarnokok is. Szóval a grafika tényleg tökéletes, elég, ha csak annyit mondok, hogy a visszajátszásoknál látni a labdán a varrást, vagy hogy a csúszkálásaink nyoma megmarad a talajon. Egy szó, mint száz, a SEGA megint ütött egy ászt.

CSIPI M LEE







TENNIS 2K2

SEGA

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ÚGY TÖKÉLETES AHOGY VAN
× ABBAHAGYHATATLAN

10 pont

FADORONG ÉS VADDISZNÓCOMB

Ebben a hónapban, sőt mondhatjuk úgy is, hogy ebben az évben az Ooga Booga volt az utolsó általam tesztelt Dreamcast játék, ami megfordult a gépemben, egyfelől, mert ezt hagytam legutoljára, másfelől, mert volt egy kis gikszer vele, mielőtt akárcsak neki is kezdhettem volna a játéknak. Történt ugyanis, hogy amikor elindítottam volna, aszott elindulni, ilyenkor persze még mielőtt reklamálni mennék a Martinhoz, át valamelyik haverhoz, aztán ha ott sem indult (tehát valószínű, hogy a CD-vel van a baj), lehet menni a szerkesztőségbe, siránkozni. Mint utólag kiderült "ezüst" kollega szerválta a programot, úgyhogy ő lett megbízva azzal, hogy becserélje egy működőképes példányra. Ő meg gondolom hétvégén felment a "nagyszínpadra", úgyhogy hétfőn engem már egy végre használható Ooga Booga várt a szerkesztőségben. Hazahoztam, és egészen az indításig meg voltam győződve arról, hogy ez egy tuti kis mászkálós anyag, ha már egy oldalt szánunk rá, így utólag viszont azt mondhatom, hogy bőven elég lett volna neki fél oldal is, a program ugyanis nem mászkálós, de még csak nem is gyűjtögetős, inkább egy siralom. Az Ooga Booga egy idétlen arénaharc-szerű valami. Adva van egy 3D-s csöpp kis terület, általában egy sziget és azon kell kinyírnunk a többieket, illetve különböző egyszerű mini-játékokban kell győzedelmeskednünk. Persze ez így még Super Nintendo-ra is kevés lenne, tehát nézzük meg kicsit részletesebben, mit is kap kézhez, az, aki beszerzi a programot. (Nem túl sokat.)

A játék szereplői és a környezet is voodoo mintára lettek kialakítva, asszem. Kezdetben négy különböző karakterrel foghatunk neki a játéknak a küldetése módban (Tribal Trial). Mindegyiküknél három-három tulajdonság van feltüntetve úgy, mint: erő (power), állóképesség (endurance), és gyorsaság (speed). Van még egy negyedik is a Max Heads, amire nem sikerült rájönnöm, hogy mit is takar. Twitchy gyenge, de gyors, Fatty erős de lassú, Hoodoo-nak leginkább az állóképessége jó, míg Hottie nagyjából mindenben középszerű. Idővel, ha már több pályát is megnyitottunk, és behoztuk a maszkokat, a Le és a Fel irányokkal válogathatunk köztük. Egyébként, ahogy észrevettem halál mindegy, hogy melyik szereplőt választjuk, mert az eltérő tulajdonságok ellenére is, a játékban semmi egetverően nagy különbséget nem vettem észre köztük. Csak akkor nem tudom minek ez a nagy felhajtás. Na szóval visszatérve a Tribal Trial-hoz, mindig jobboldalon látjuk a kiválasztott pályát, és a baloldalon található oszlopból le-fel választhatjuk ki, hogy melyiken szeretnénk játszani. Kezdéskor evidens módon csak az elsőn lehet, a többiről csak akkor kerül le a lakat, ha sikerült nyernünk az előtte lévén, mint általában a játékokban. A zár alatt lévő pályákat kérdőjelek jelzik, de ebben a formában ez sem fedi a valóságot, ugyanis mindegyik pálya előtt van egy gyakorlószint is, amit szintén kérdőjellel jelöltek a készítők. Ha nagyon profinak érzed magad, ezeket a tréninghelyszíneket át is ugorhatod, és neki kezdhetsz az adott pályacsoportnak, ha nem... Egyébként a gyakorlópályákon (tutorial) igen szájbarágós módon magyaráznak el mindent. Ez bizonyos helyzetekben nagyon jól jön (például amikor egy-egy új pályacsoport nyílik meg, és egy teljesen újfajta játékmóddal ismerkedhetünk meg), néha pedig teljesen felesleges (például külön szinten magyarázzák el, hogy kell használni a tűz és a villámvarázslatot is, pedig mindkettő szinte megegyezik).

A pályák egyébként időre és pontszámra is mennek, a győzelmekért és a helyezésekért tokenek járnak, adott mennyiség megszerzése után léphetünk tovább.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az analóg karral mozoghatunk. A két blokk a kamera mozgatására szolgál, ezekkel tudjuk hirtelen a hátunk mögé csavarni az operatőr kollégát. Az A a közelharc, ütni tudsz vele, az X-szel az éretlen zöld kókuszdiókat (?) tudod dobálni, ezeket a pálmafák alatt érdemes keresni. Amúgy ha megütnek, illetve eltalálnak a diókat is leveszíted. Ha az X-et folyamatosan nyomva tartod, megjelenik egy célkereszt, ami segítségével célzott dobásokat tudsz elereszteni. A B-vel a begyűjtött spell-eket tudod elsütni. A varázslatok a pályákon szétszórva találhatóak pénzérmék formájában. Ha eggyel több mágikus támadás birtokában van, az Y-nal illetve a kereszt jobb-bal irányokkal tudsz válogatni közülük. A kereszt Le/Fel irányokkal a kamera távolságát lehet beállítani. Rögtön az első pár pálya valamelyikén találkozni fogunk elszórva a pályákon vaddisznókkal, ezeket üssük meg és pattanjuk fel a hátukra (szintén A gomb), ilyenkor egy ideig lovagolhatunk rajtuk. Azért bánjunk velük óvatosan, mert néha képesek megvadulni, és olyankor mindenkinek nekimennek. Ennyit az irányításról. A játszhatóságról még annyit, hogy szerintem bizonyos helyzetekben (főleg lovagolva) körülményes megfordulni. A labdajátékoknál pedig iszonyatosan kiszámíthatatlan a "bőr" pattogása, ráadásul a velünk csapatban lévő gépi muksó sem egy észlény. Van többjátékos mód is, ahol szintén minden választható, amit csak behoztunk a főjátékban, és lehet online is nyomulni, bár nem hiszem, hogy valaki ez miatta program miatt akarja megduzzasztani a telefonszámláját.

A GRAFIKA

Nem egy nagy szám. Elnagyolt szereplők, kevés poligonból. Nagyon kicsi a bejárható terület, bár azt gép gyorsan mozgatja, de lefogadnám hogy a DC erejének a 10%-asincs kihasználva. A víz effektus sem sikerült valami hű de látványosra, az egyedüli poén, hogyha messze beúszunk a tengerbe, megkajálnak reggelire a cápák. A szereplők megalkotásánál is próbáltak jópofa dolgokra törekedni a készítők, például amikor Hoodoon (aki egy szellem) lovagolja a vaddisznót, száll a szélben. Persze az ilyen dolgok nálam nem kompenzálják azt, hogy relatíve gyenge a grafika.

ZENÉK, HANGOK

A menük és a pályák alatt is törzsi dallamok és tam-tam dobok szólnak. A játékhoz illenek. A szereplők bemutatkoznak a pályák elején, és sikoltozva rohangálnak körbe-körbe, ha mondjuk seggen csűri őket egy tűzlabda. Kiemelkedően jó ebből a komponensből sincs.

SZAVATOSSÁG, HANGULAT

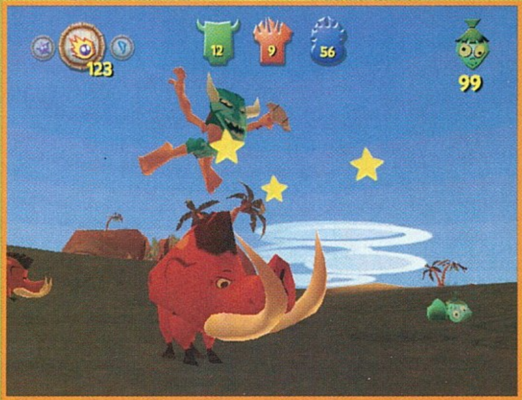
Közel negyven pálya van a CD-n, ezek egy része persze csak a gyakorlószintek. Ha végigvitted és meguntad, még mindig játszhatsz a gép ellen, vagy a haverok ellen a többjátékos módban. Én egyikre sem éreztem késztetést. Szerintem ez egy rém unalmas próbálkozás, talán öt-hat éve még elment volna, de manapság már sokkal ötletesebb és fantáziadúsabb programot kell alkotni, ha valaki az egyre magasabb képzeletbeli mércét ütni akarja, és maradandót akar alkotni. Ha a jövőben csak ilyen játékok jönnek a DC-re inkább ne is jelenjenek meg.

CSIPI M LEE









OOGA BOOGA

SEGA

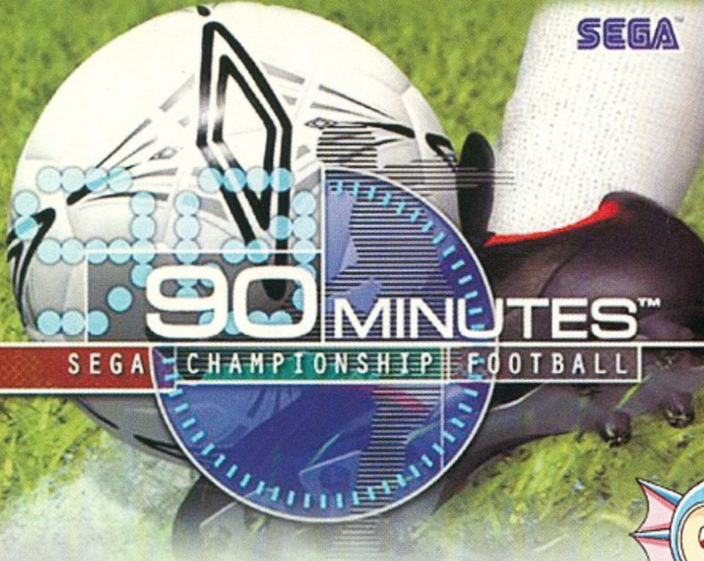
GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SEMMI POZITÍVUMRÓL NEM TUDOK BESZÁMOLNI
× AZ UNALOMIG KÖZÉPSZERŰ ÉS MÉG ROSSZABB IS

4 pont

90 PERC + ÜVEGBETÉT



Néhány stílusban a mai napig sem sikerült maradandót alkotniuk a Dreamcast-ra fejlesztő cégeknek. Például nincs egy normális valós időben játszódó stratégiai játék sem a gépre, de a fociprogramok terén is igen csehül állunk. Bár az idők során több futball szimulátor is napvilágot látott, egyik sem érte el, sem hangulatában, sem játszhatóságában a Playstationön olyan nagyon kedvelt FIFA sorozat által igen magasra tett mércét. Magyarul mind elég nagy f*s volt. Nézzük, vajon a most megjelent 90 Minutes Football rontja, avagy öregbíti a Dreamcast hírnevét? Tartalmilag nagyjából minden benne van a játékban, amire manapság szükség van, megtalálható a világ szinte összes nemzeti tizenegye, öt európai bajnokság, és még jó pár kontinensen kívüli klubcsapat is. Játszhatunk egy gyors meccset (Exhibition), világbajnokságot (World Championship), nemzeti bajnokságot (Domestic), különböző fantázia szülte kupákat (Competition), és kedvünkre gyakorolgathatunk (Training). Bár szerencsétlen botlábú hazánk fiai nincsenek benne a programban, ha valakinek nagyon hiányoznának belecsempészheti őket a játékba az Utility menüpont alatt, ahol akár egy saját csapatot is gyárthatunk magunknak. A mérkőzések előtt szinte mindenen változtathatunk, aztán jöhet a labdakergetés. Úgy kinézetre egész pofás a dolog, bár ezért tegyük hozzá, hogy láttunk már ennél folyamatosabban mozgó figurákat is. Az első és talán az egyetlen igazán nagy hibája a játéknak akkor jön elő, amikor elkezdjük a mérkőzést. Mégpedig hogy az embereink a lenyomott gombhoz képest 1-2 másodperce s fáziskésésben vannak, ami bizony komoly játszhatósági gondokat okoz. Szóval, ha tényleg úgy döntünk, hogy beszerezzük a stuffot, készüljünk fel rá, hogy a játékosok nagyon későn reagálnak a "parancsainkra". Ez főleg azért is gáz mert a program "megjegyzi" a lenyomott gombokat, és minekután bizonyos szituációkban megváltozik az irányítás, ez elég nagy kavarodásokhoz vezethet. Például becsúsznék, csak közben valami módon hozzám kerül a labda, mire az emberem jó nagy ívelt rúgással szögletre küldi a labdát, merthogy a becsúszás és a magas passz is ugyanaz a gomb, csak védekezéskor, és támadáskor is más a funkciója. Akadnak még kisebb hibák, gondolok itt olyasmikre, hogy gól után a kapu mögé esik a labda, vagy hogy feljövök egy gólra, mire a játékosaim örömükben lefekszenek a földre, ahelyett hogy csipkednék magukat a kezdőkörbe. Amúgy nagyjából mindene rendben van a játékkal, látszik, hogy próbálkoztak sok mindenre odafigyelni a készítők. Csak hogy megint példálózzak, egyszer olyan is előfordult velem, hogy egy beadásra az ellenfél védője és kapusa ütközött a levegőben, és a kapus hiába fogta a labdát, ha a védő mindenestül a gólvonal mögé taszította a szegénykémet, és öngól lett belőle. A kommentátor bár sokszor ismétli önmagát, mégis szinte mindenki nevét tudja a játékban. Lenne még mit javítani rajta, de DC-n még így is a jó kategóriába tartozik.

CSIPI M LEE





90 MINUTES SEGA CHAMP. FOOTBALL

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ASSZEM NINCS NÁLA JOBB DC-N
× LASSÚ REFLEXEKKEL MEGÁLDOTT JÁTÉKOSOK

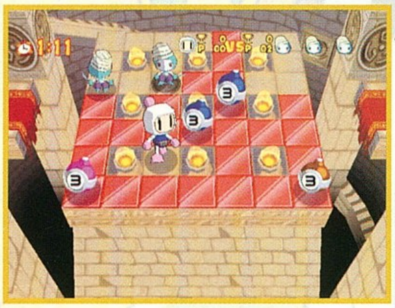
7 pont



Közel tizenöt éve "foglalkozom" konzol és egyéb játékokkal, és a Bomberman Online tesztelésekor jutott eszembe, hogy talán ez az első bombaemberes játék, amivel tényleg leültem egy kicsit játszogatni. Meg nem tudnám mondani, de valahogy még csak futólag is kimaradtak az igazi klasszikus bombermanes játékok az idők folyamán az életemből, aztán később, amikor kijött az N64, azon láttam egy 3D-s mászkálós és egy hasonló csak kétdimenziós Bombermant, bár ha jól emlékszem játszani azokkal sem játszottam. Úgyhogy igen csak nagy odafigyeléssel tettem be a CD-t a Dreamcastomba. Baromira érdekelt ugyanis, hogy voltaképpen mi is az a varázs, ami a programban rejtőzik, és ami annyi embert megfogott egy kis izommetrikus robbantgatós játékban. Aztán nagyjából két óra játék után már kezdtem valamit sejteni, még ha sok sikerélményben nem is volt részem.

A bevezetés állat mangás lett, kicsit nekem a Dragonball jött le róla. Már ott láthatjuk, hogy nagyon faszán lettek megtervezve kicsit nagyfejű hősünk ellenfelei. A Normal Game tulajdonképpen a "történetes" mód, vagy inkább a küldetéses? Engem leginkább a N64-es Pokemon játékokra emlékeztetett, itt ugyanis szintén egy 3D-s helyszínre kerülünk, és ezen találhatjuk a különböző arénákat, amikben a küzdelmek fognak zajlani. Az öt térség mindegyikén eltérő szabályok szerint folyik a harc, azt hogy pontosan mik is ezek a szabályok szintén ezen a képernyőn olvashatjuk el. A klasszikus robbantsunk fel mindenkit játékon kívül (ez az ős bombaember játéknak felel meg), nyomhatunk ring meccseket, vagy olyat is, amikor nem egymást kell felrobbantani, hanem a területet felosztó négyzeteket kell lefednünk a robbanásokkal. Voltaképpen az egyetlen új játékmód a Submarine Patrol Stage, ahol a pálya kétfelé van osztva, és a másik térfelére a víz alatt kell átküldeni a szeretetcsomagot. A többi nagyjából ismerős lesz mindenkinek, aki játszott már BM-es játékkal. A grafika végül is nem lenne egy nagy durranás, viszont sokat dob az izommetrikus pályákon, hogy a szereplők hasonló módon vannak megrajzolva, mint a Jet Set Radio-ban, és az is nagyon hangulatos, ahogy kezdés





B52 előtt bemutatják a pályákat és az ellenségeinket. Az irányítás ugye rém egyszerű, a hangok meg ugye semmi extra, de hát ide nem is kell más csak néhány normálisabb zenei track, meg egy kis csimm-bumm. A Normal módban be lehet hozni egy csomó pályát, amik aztán választhatóak lesznek a Battle Game-ben, amit akár négyen is játszhatunk egymás ellen. Mint a neve is utal rá, van internetes támogatás is a játékban, úgyhogy ha valakinek kedve támad, bárki ellen kiállhat a neten. Bár szerintem a Bomberman még mindig négyen összeülve egymás ellen a legjobb, nekünk legalábbis így jött be. Főleg, hogy szerintem a gépi ellenfelek durva keményeк. Ha régebben is bírtad a nagyfejű fickót, nyugodtan szerezd be.

CSIPI M LEE

BOMBERMAN ONLINE

SEGA

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ BOMBERMAN-NEK MINDIG LESZNEK RAJONGÓI
× IDEGESÍTŐEN JÓ A GÉP

7.5 pont



THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES™



THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS™

ZELDÁL MÁR, A KUKORICA SZÁÁÁR...

Ki ne ismerné ezt a nevet? Mondhatjuk azt is, hogy a Zelda egy stílust teremtett, igazi sikertörténet a maga nemében. Sokan próbálták lemásolni, de jobbat alkotnia senkinek sem sikerült. Próbálták továbbfejleszteni, az sem állt jól neki. Teltek múltak az évek, de ő még mindig a régi. Ezúttal Gameboy Colorra találtunk két Zelda játékot, mely szorosan összekapcsolódik, de mégis különböznek egymástól. Ez az Oracle of Ages és az Oracle of Seasons. Elsőként nézzük mit is találunk az Ages című részben.

Link egyik nap felébred és egy furcsa erdő mélyén találja magát. Amint elkezd sétálni a fák lombjai alatt egyszer csak síráshangra lesz figyelmes. A hang után siet és egy nőre lel, akit szörnyek vettek körül. Amint meglátják Linket, azonnal elpucolnak. Valószínűleg megijedtek a hősünk karján található háromszögtől, vagyis az elit harcosok jelölésétől. A nő akit Link talált nem más, mint Impa. Azt mondja, hogy egy híres énekest keres, akit Nayrunak hívnak. Ha már így összejöttek, Link természetesen segít neki a keresésben. Hamarosan rá is bukkannak egy hatalmas kőre, ami valószínűleg a titkos járatot takarja. Ezt a követ csak az elit harcosok mozdíthatják el, így kapóra jön, hogy Link pont egy ilyen személy. Egyre beljebb és beljebb haladnak az erdőbe, míg végül megtalálják az énekesnőt, akit egy sereg állatka vesz körül és bűvöletben hallgatják a dallamot. Link is csatlakozik a körhöz, hagyja, hogy a zene átjárja egész testét. Hirtelen egy sátáni kacaj töri meg a csendet. A sötétség körülveszi Impát, árnyékok és szellemek buknak ki testéből és így szól: "Nayru! Az idő orákulum-ja! Én Veran vagyok, a sötétség varázslója. Most már az enyém vagy!" A szellemek beleszállnak Nayru testébe és mikor a fényesség alábbhagy, a gonosz azt mondja: "Most már az idő hatalma az enyém! Képes vagyok utazni az időben és megváltoztatni a történelmet. Egy új korszak veszi kezdetét, a sötétség kora." Nayru volt az idő bölcse, aki Labrynna földjének békességéért volt felelős. A gonosz elrabolta őt és most nagyon furcsa dolgok veszik kezdetét. Aki beleavatkozik a múltba, az megváltoztatja a jelent. A varázslónő célja, hogy visszamenjen a múltba és az emberek bánatát felhasználja erőként, hogy a jelent átváltoztassa ismét kegyetlenné. Ezt Link nem hagyhatja! Valamit tennünk kell, elindulunk hát kalandunkon, hogy megmentsük az orákulumot és ezzel az egész világot.





THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES

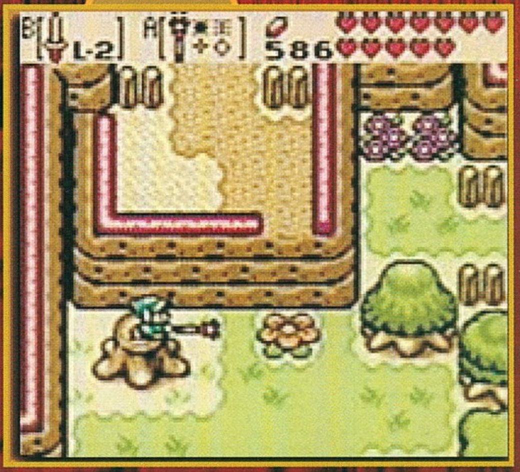
CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉSI LEHETŐSÉG KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ ZELDA
× JÖHETNE EGY GBA-S GRAFIKAILAG FELTUNINGOLT VERZIÓ IS

9 pont

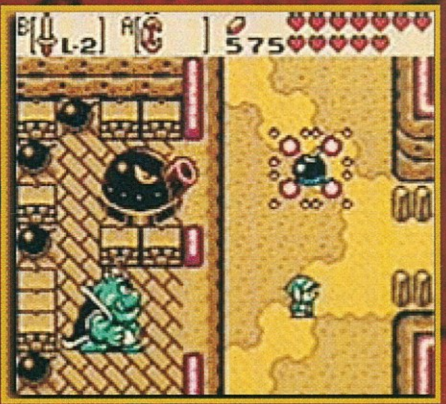


Egy nap Link Hyrule kastélyában találja magát, ahol felfedezi a három erőt. Megszólal egy hang: "Link, vállald el a három erő kihívását!" Természetesen kíváncsi rá, hogy mi lehet az, így elfogadja és ismét egy erdőben találja magát, melyet még sose látott. Halkan zenét és nevetést hall az erdő mélyéből, úgyhogy gondolja utána néz mi lehet ez. Egy vándortársulatra lel, aki épp mulatoznak. Egy gyönyörű lány táncol a pódiumon. Mindenkit bámulatba ejt a szépsége, még Linket is. Mikor a lány észreveszi Linket, bájosan rámosolyog, majd felhívja magához táncolni. "Köszöntelek a Holodrumban. Én Din vagyok, a táncos lány" mondja. "Lenne kedved táncolni velem? Ne lény szégyenlős, együtt sokkal nagyobb poén a tánc". Link belemegy és együtt táncolgatnak, mígnem hirtelen az ég besötétül és villámlás kezdődik. Visszhangzik egy mély hang, ami azt mondja: "Megtaláltalak Din! Nem bújhatsz el előlem, hiába adod ki magad táncosnak. Én Onox vagyok a sötétség ura. Fedd fel magad, Évszakok bölcse!". Egy hatalmas tornádó kezdődik és elragadja Din-t. A lány kétségbeesetten kiált segítségért: "Ments meg Link...". Fura dolgok kezdődnek a békés mezőkön. Mikor Onox elhurcolta Dint Holodrum földjéről, az évszakok felborultak, az időjárás megbolondult. Ennek beláthatatlan következményei vannak az itt élőkre, teljes a káosz. A gonosz elnyelni az életet és minden élőlény el fog pusztulni. Képes lesz-e Link megmenteni Din-t a gonosz markából? Ez csak rajtunk múlik.

A két játék teljes egészében megegyezik egymással, mondhatnám úgy is, hogy kiegészítik egymást. Természetesen mindkettő ugyan arra a motorra és grafikára épül, "mindössze" a történet és az intró más. De mi másra lenne szükségünk? Hiszen hosszú estékre le fog kötni minket ez a két program, ha szeretjük a Zeldát és a hasonló stílusú programokat. Vérbeli mászkálós kalandjáték, szép grafika, kellemes muzsika, fantasztikus történet, rengeteg rejtett bonusz. Egyszóval király. Az már csak plussz ajándék, hogy ha mindkét program megvan, akkor extra részeket is kihozhatunk belőlük. Ha végigvisszük az egyiket, kapunk egy kódot, amit a másik játékba begépelve titkos helyekhez juthatunk. Erre más csak ráadás, hogy kábellel összeköthető két Gameboy Color és ketten is nyomulhatunk a programmal.

Mivel sokban hasonlítanak egymáshoz, a kettőt együtt célszerű értékelni.

Tibi



THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉSI LEHETŐSÉG KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ ZELDA
× JÖHETNE EGY GBA-S GRAFIKAILAG FELTUNINGOLT VERZIÓ IS

9 pont

R. Úr kényelmes fészket rakott a kanapé vastag párnái között, majd hátradőlt. Nagyot kortyolt megfázás elleni teájából és magában ujjongott. A GBA apró képernyőjén aranyos, jól koreografált bevezető képsorok igyekezték fokozni fokozhatatlan türelmetlenségét.

A nyolcvanas években egy neves multinacionális lapkiadó évről-évre megszavaztatta minden olyan ország újságíróit, ahol publikáltak számítástechnikai kiadványt – a japáni zsurnaliszták az "Év szórakoztató szoftvere" címmel több alkalommal is a rejtélyes Daisenryaku-t tüntették ki. Természetesen nem jelent meg angolul. Egy évtizeddel később egy japáni elvtársától kapott tutajos tippet: a Daisenryaku-hoz igencsak hasonló GameBoy Wars sorozat két epizódját egy lelkes kanadai műkedvelő angolra fordította www.emucamp.com/transbrc; nincs más dolga, mint írható GBC cartridge-ot szerezni (a World Advanced Daisenryaku fordítása közben szintén megjelent, Iron Storm címmel). Fokozott izgalommal töltötte le a megpiszkált ROM-ot, de öröme gyorsan bosszússággá változott. A GameBoy Wars 2 szép volt és valóban nagyon hasonló a Daisenryaku-hoz; csillogott és villogott ugyan; csak éppen végtelenül unalmas és rettentő repetitív volt. Másfél évvel később az elektronikus sajtó a hordozható stratégiai / nomád taktikai játékok új királyát üdvözölte, neki pedig nem maradt más: hagyta magát még egyszer meggyőzni. Ezúttal érdemes volt.

R. Úr a nagyáruház műszaki osztályán támasztott egy rogyadozó regált. Míg a kollégák karácsonyi ajándékok után bóklásztak, ő a kis Nintendóra vigyázott. A hadjárat kötötte volna le, ám egy nem is olyan rég nem látott cimbora feje tűnt fel két mikrohullámú sütő között. "Salve apukám! Mit nyomogatsz ilyen serényen?" – jött már messziről a kérdés. "Ahoj bratyesz! Advance Wars. Körökre osztott stratégia. Adott egy térkép – láthatatlan, sakktáblaszerű hálót képzelj alá – és adott egy maréknyi egység. Légi, vízi, vagy szárazföldi egységek – a lényeg, hogy különböző erőt és funkciót képviselnek és a terepviszonyoktól függően X mezőt tudnak lépni minden körben. Vannak gyalogosaid, páncélosaid, bombázóid, vadászrepülőgépeid, tengeralattjáróid, csapatszállítóid et cetera – mind-mind hatásosak valami ellen és mindegyiknek van gyenge pontja is. A lényeg az esetek többségében egyszerű: takarítsd le a térképről az ellenfél egységeit, vagy foglald el a főhadiszállását. Ja, ilyen is van. Vannak épületek, gyárak, repülőterek – ezeket csak gyalogos egységekkel tudod elfoglalni, több körön át tartó ostrommal. Az elfoglalt épületek aztán szépen adóznak, amiből új egységeket tudsz vásárolni." – motyogta R. Úr. "Jó unalmasan hangzik." – szögezte le a haver. R. Úr vadul ingatni kezdte a fejét – "Nem, nem! Szépöcsém, itt még az időjárás is hatással van a csapataid teljesítményére. Nem is beszélve az "ahol nincs egységem, oda nem látok" pályákról. Ha egy magas hegyre mászol fel a gyalogsággal, nagyobb területet látnak be, mint a síkságon állva. Több mint 115 pálya van és bűbájos kiegészítés a CO, azaz a Commanding Officer – vagy szárnysegéd, ha így jobban tetszik – aki speciális tulajdonságával is befolyásolni tudja a harc kimenetelét, ha a "csapásához" elegendő erőt gyűjtött. Itt van Andy, aki +2 pontot javít minden sérült egységeden, vagy Eagle, aki kétszer tud támadni egy körben; Olaf, aki hóvihart tud kerekíteni és a kedvencem, Sami, a kommandós lányka – ha ez a cica bevadul, minden gyalogos egység tébláboló nyugdíjas lövészegyletből Delta Force hatékonyságú csapattá alakul. Nagyon finom kis játék ez. A CO-k persze állandóan társalognak egymással, történettel kolorálva a harcokat: mint a halhatatlan Rebelstar vagy Laser Squad és az Ogre Battle vagy a Final Fantasy Tactics egy shaker-ben. Fussál GBA-t venni."

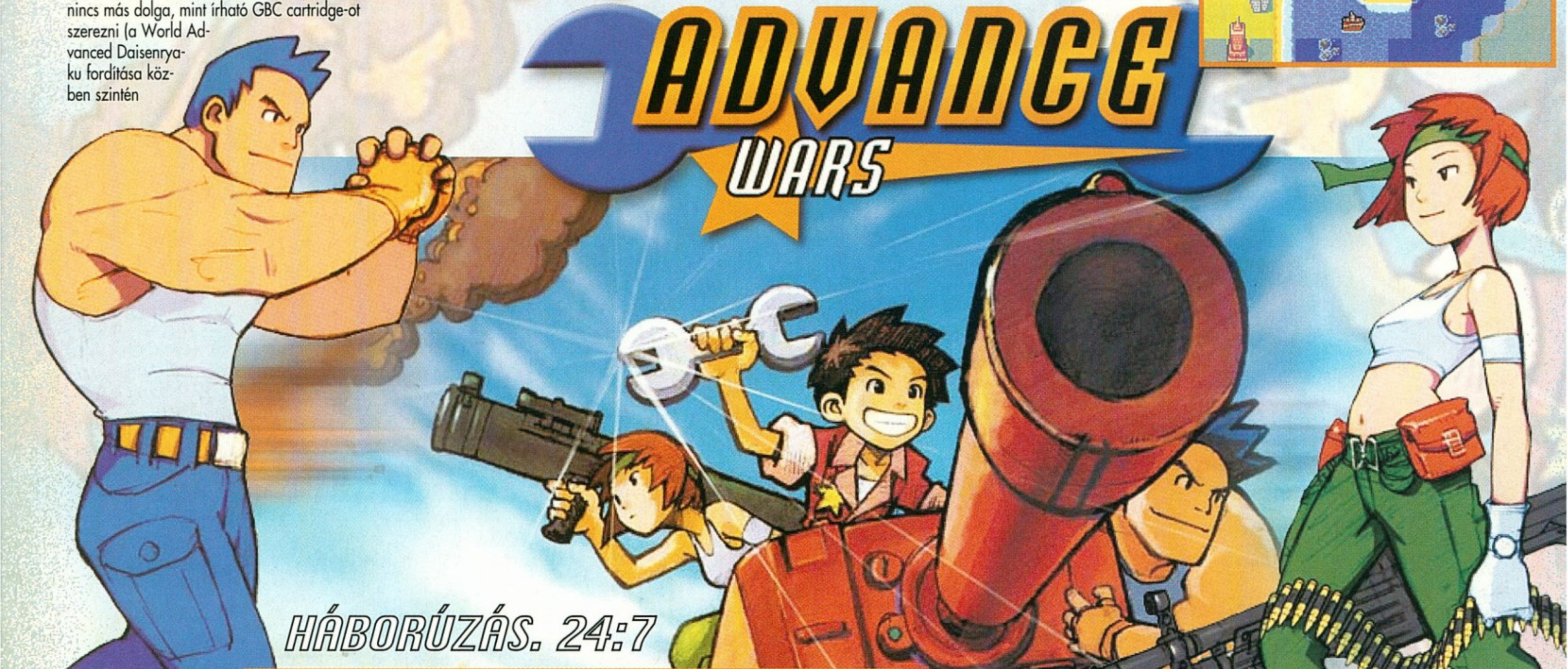
R. Úr a pályaudvar csomagmegőrzőjébe tuszkolta bőröndjeit, természetesen egy kisebb, GBA logóval díszített táskát gondosan elkülönítve. Két hét alatt volt ideje alaposan kiismerni ellenfelét és egy kicsit csalódott volt. A mesterséges értelem együgyű volt, sokszor ostoba. A legtöbb kényes helyzetet a készítők "oroszosan" oldották meg: ha nem elég okos a gép, legalább sok egysége legyen és kifogyhatatlan készletei. Ez különösebben nem zavaró, de muszáj megemlíteni. Nem stratégák násztánca ez: itt rációnk a nyers (túl)erő ellen lép majd szorítóba. Ráadásul több alkalommal sikerült patthelyzetet előállítania, amit a gép nem észlelt – ilyenkor csak az erőszakos kilépés, majd az adott pálya újrakezdése segített.

R. Úr elővette a koktélrákot és a fehérbort a hűtőből. Rizottó lesz – gyorsan elkészíthető és ellenállhatatlanul finom. Barátok érkeznek, itt a remek alkalom a multihoz. Kábellel akár négyen is játszhatják egyszerre, ehhez szokás szerint 4 cartridge is szükségeltetik; de mindenki állandóan nyomon követheti a harcokat, bármelyik pályán összecsaphatunk, akár a hadjárat már befejezett alaprajzain. Ha nincs meg mindenkinek a játék, akkor is lehet így játszani – egyetlen, kisebb térképen ugyan, de lehet. Ilyenkor sajnos menteni nem tudunk. Ha csak egy GBA van kéznél, akkor se kell kétségbe esni: négyen harcolhatnak akár egyetlen gépen is! Igaz, ez csak amolyan "körbeadogatós" csata – 1. játékos lép, többiek addig vicceket mesélnek; 2. játékos lép, többiek addig Gazdálkodnak Okosan; 3. játékos lép, blah blah blah – aztán kezdődik előröl az egész. Új csatamezőket a hadjáratban megszerzett pénzből tudunk vásárolni, vagy akár magunk is tervezhetünk (természetesen át tudjuk majd küldeni bárkinek madzagon).

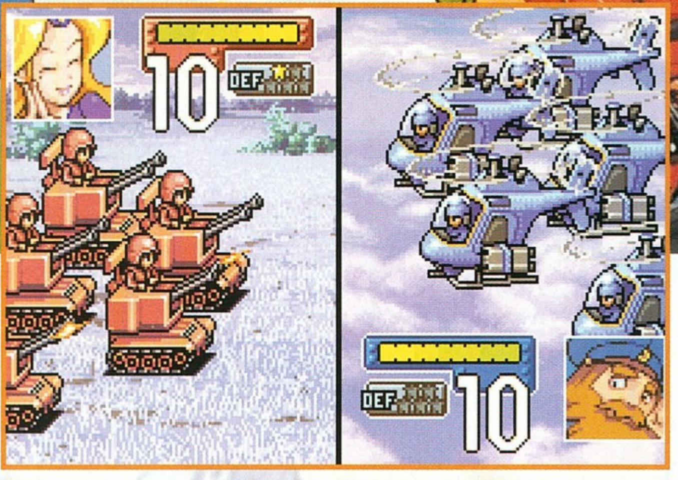
R. Úr gondterhelten húzogatta a jobb (az olvasónak bal) fülcimpáját, hisz be kellett fejeznie a recenziót. A grafika egyszerűnek tűnik ugyan – írta, – de maximálisan kiprésel mindent az új Fiúból. A kellemes pasztellszínek és a szeretetreméltó karakterek tovább fokozhatják bennünk az elégedettség érzését. Még akkor is, amikor semmi sem mozdul – apró animációk tömkelege kelti életre egységeinket és a tájat. A zene néhány hallgatható téma körül cirkulál – ha valakinek mégis sikerülne megunni őket, kikapcsolhatóak. A hangok digitalizáltak, szintén teljesítőképességének határára tolva a gépet. A design áttekinthető, az elgondolás egyszerű – a játékos már a kimerítő kiképző küldetések alatt beletanul a hadviselés művészetébe. Az állandóan megújuló hadjárathoz és rengeteg kiegészítő térképhez finoman hozzáadott, megunhatatlan multiplayer könnyedén emeli a játékot minden idők egyik legjobb és legtartósabb hordozható mókájává. Az Advance Wars nem csupán egy remek befektetés, de kellemesen bizsergető önigazolás is – érdemes volt a GBA mellett döntenünk.

reiker@eigo.co.jp





HÁBORÚZÁS. 24:7





ADVANCE WARS

NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ MEGUNHATATTLAN, AKÁR A SAKK VAGY A TETRIS
× BUGYUTA MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

9 pont



A kisfiú elképesztő sebességgel cikázott a játékterem gépei és látogatói között, visszafelé igyekezett a felváltott apróval. Aztán, a pillanat tört része alatt lassított. Barátja – közben is a gonoszokat püfölve – követte a tekintetét: nem messze a géptől két Nagyfiú várakozott. Hátralépett. Nem akarták kihúzni a gyufát. Azok hanyagul a sarokba vágták táskáikat és összevigyorogtak; a kölykök csalódottan nézték aprópénztől duzzadó zsebeiket. Megkezdődött Metro City igazi felszabadítása.

A Final Fight érdemeit senki nem vitatja, hisz alapjaiban reformálta meg a nyolcvanas években oly' populáris beat'em up zsánert; megjelenését követően másolatok és hasonmások sáskahada lepte el a játéktermeket – természetesen a legtöbb a Capcom oszakai műhelyéből vitte tovább a stafétát. A titok nem titok: egyéniségei és hangulatos helyszínei helyezték a Végső Harcot a stílus többi képviselője fölé. Korábban egyetlen játék sem vonultatott fel olyan parádésan kidolgozott hősöket és ellenfeleket, mint a kövér, fejjel nekünk rohanó Bill Bull vagy a harcosainkat villámgyorsan "lemellelő" Andore fivérek. Különösen szórakoztatóak a főellenségek: az itt debütáló, rögtön két (?!) Masamunét forgató Sodom (aki, mint utólag kiderült, az első Capcom onimusha), Edi E., a korrupt rendőr; vagy Rolento, a militarista gránátzsonglőr. Felejthetetlenek az ötletes bonusz pályák; az autó ripityára törése később a Street Fighter II-ben is újra lett élesztve. A GBA reinkarnáció tökéletes és változatlan. Ellenben, ahogyan azt Bob Dylan is megénekelte egykor: az idők, azok változnak. Hiába a játéktermi változat 384x224 felbontású grafikájának szinte csodával felérő tökéletes rekonstrukciója, ha ez a játék nem a GBA-ra való. Egy délután alatt kicsontozható, sőt; mire a hi-score tábla öt helyét betöltöttük, már valószínűleg minden "rejtett" titok is nyitva áll. A két "új" karakter, Alpha-Cody és Alpha-Guy (lásd Street Fighter Alpha 3) nagyon sovány addíció, két játékos szimultán küzdelméhez pedig szükségünk lesz két példányra a játékból, ami – tekintve a GBA játékok árát – fosztogatás. Ennyi pénzért megvehetjük az eredeti játéktermi alaplapot és még az ünneplésre is marad. Őszintén szólva, ha rágyújtunk egy tízezressel egy jó szivarra, az ugyan nem tartalmasabb szórakozás, de maradandóbb élmény. Ez uraim, egy 100%-ig játéktermi játék. Tessék a GBA változatot elfelejteni.

A Nagyfiúk egyike hirtelen összerezzent. Odasúgott valamit a másiknak; gyorsan, csendben álltak odébb. Senki se akarja megrázni a pofonfát. A két kimenős katona mosolyogva lépett a géphez. Megkezdődött Metro City igazi felszabadítása.

reiker@eigo.co.jp



"MINT A DISZNÓ ORRÁBAN AZ ARANYPERECZ"



FINAL FIGHT ONE

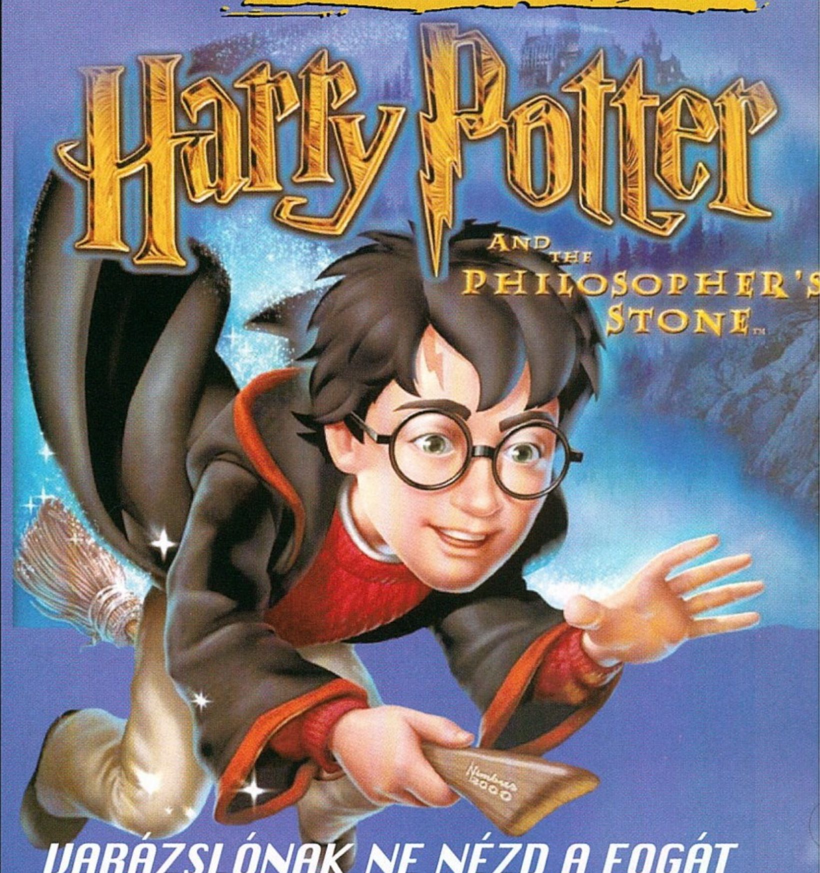
CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ NOSZTALGIAFAKTOR
× ALACSONY ÉLETTARTAM

6 pont



VARÁZSLÓNAK NE NÉZD A FOGÁT

Robbantsuk le a játékról a regényt az objektivitás oltárán: ami hátramarad, az negyed tucat minijáték, amit gondosan összedrótoztak. A sort a varázslatok tanulása indítja. Az öt varázslat (Flipendo - támadás / kapcsolgatás / görgetés, Alohomora - zárt ajtók és átjárók kinyitása, Avifors - élettelen tárgyak megelevenítése, Lumos - sötét helyek fényárba borítása és Wingardium Leviosa - tárgyak lebegtetése) különböző órák keretein belül sajátítható el, egyszerű, "csináld utánam" gyakorlatokkal. A tanár elvégzi a szükséges mozdulatokat (a fel, le, balra és jobbra hadonászás variációit), amit utána kell ismételnünk. Tapasztalatainkat a második, az egész játékra leginkább jellemző módban kamatoztathatjuk, ami egy felülnézetes, mászkálós, logikai / ügyességi műsorszám. Feladataink a könyv világához igazodnak – ám teljesen mindegy, hogy Piton professzor "Bájital" órájához próbáljuk meg beszerezni az összetevőket, vagy a Tiltott Rengetegben igyekszünk a sebzett egyszarvú nyomára bukkanni, a játékmenet ugyanaz: kapcsolgasd a kapcsolókat; mészárold le, csald tőrbe a különféle teremtményeket, hozd mozgásba a platókat, ugord át, kerüld ki, nyisd ki, fuss át, gyűjtsd össze. Mindez olyan magas szinten jellegtelen, hogy a történetnek és a helyszíneknek nincs nagyobb szerepük, mint a Tetris potyogó elemei mögött az egymást váltogató képeknek. Állást menteni a lebegő varázskönyveknél tudunk, míg megcsappant energiánkat a Mindenízű Drazsék elfogyasztásával állíthatjuk vissza. A harmadik jelentős játékmód a repülés (Malfoy üldözése, a Griffendél Kviddics válogatott mérkőzései), ez sajnos a leggyengébben sikerült próbálkozás – az akció minden alkalommal áttekinthetetlen, az irányítás pocsék ("advanced controls"-t választva még úgy-ahogy játszható). A grafika minősége változó: a főhős jól animált, pompásan suhogó köpennyel – akár a legtöbb karakter, ám a nagyobb szereplők (Hagrid; a troll; vagy Bolyhoska, a kerberosz) kidolgozása már nem nyújt ilyen esztétikai élményt. A zenei aláfestés ambiciózus – egy nagyobb rendszeren, "valódi" hangmintákból összerakva határozottan kellemes lehetne. Ami igazán elszomorító, az a szavatosság hiánya: négy röpke óra után a végére értünk – egy tizenéves rajongó a karácsonyfa alól kihalászva a játékot az éjféli misére már definitíve be is fejezheti a kalandozást. Ami valamire való, az a narráció: ezt ugyan akár tíz nyelven is élvezhetjük, de természetesen a pannon nincs köztük. A kedves szülőnek tehát csak annyit tanácsolnánk: bármekkora legyen is a csemete arcán a Potter-láz pírja, sietve törölje a GBA verziót a karácsonyi beszerzési listáról.

reiker@eigo.co.jp





HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

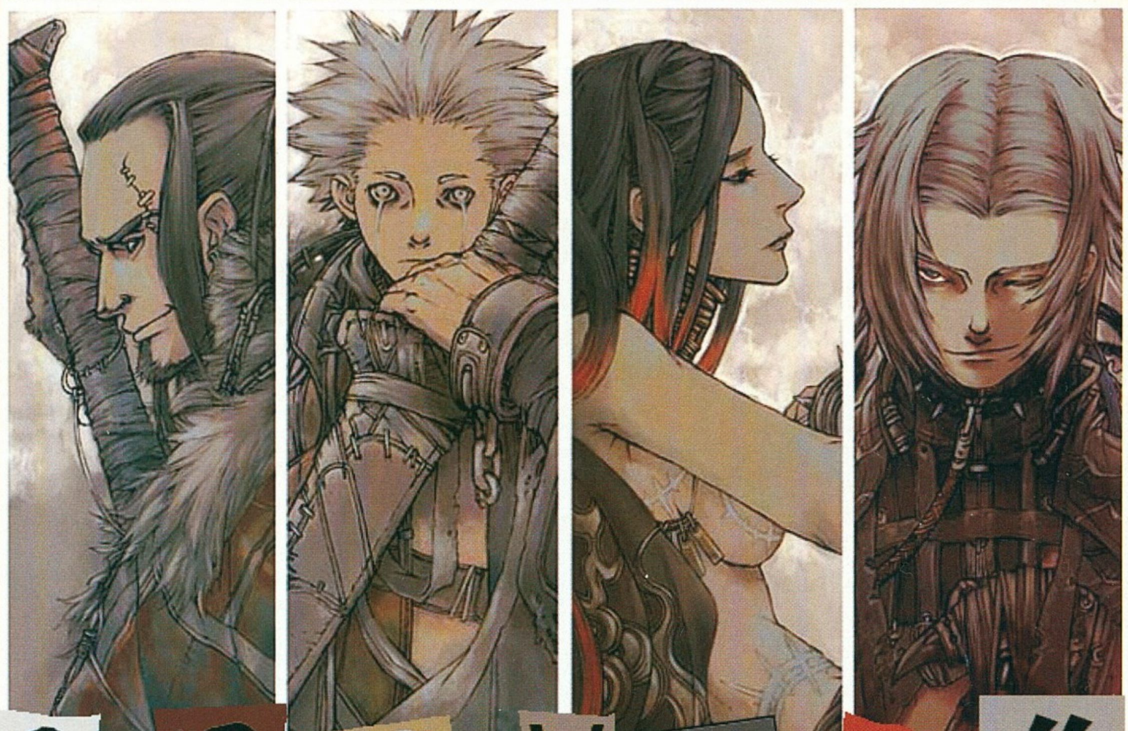
ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ HARRY POTTER
× A JÁTÉK

4 pont



CSEVEGŐ

Szevasztok! Képzeljétek, nemrég járt nálam a Mikulás, és hozott nekem…fogfájást, a kurta életbe! Rendesen bepiálhatott a csávókám, ha egyszer ennyire sikerült elcserélnie valakivel a tatyóját. Bedurrant az egyik rágóm, és bázikus méretűre duzzadt a jobb orcám. Eddig sem voltam szép látvány, de most… Aztán az is lehet, hogy nem ő áll az ügy hátterében, hanem pár csöves roma, akik nemrég beszóltak. Két-három hete ültünk a barátnőmmel a Ligetben, amikor egy-két érdekes egyén lejmolni kezdett tőlünk, majd amikor nem adtunk, azt mormogták: "Hogy dagadna meg a fejetek!". Ami késik, nem múlik…a fejem egyre csak dagad, és nem akarja abbahagyni. Mindegy. A karácsony szelleméhez hűen szerettem volna mindenkinek örömet okozni, ezért zanzásítottam kicsit a leveleket, hogy minél többen beférjetek. Remélem nem haragszik meg érte senki…lássuk a medvét! Böjtös Gábor aka "Silver"

Nem igazán tudom, kit szólítsak meg, mert manapság igen változatos a levelekre válaszolók listája. GYERE VISSZA CSIPI!!! Ez a lap úgy, ahogy van, király, kivéve egy ponton: A Böjtös gyerek UT PS2-re cikkével kapcsolatos észrevételeim nem igazán az új gyík mellett szólnak. Leokádja a progit, majd ad neki 7.5 pontot. Én is játszottam a cuccal és meg kell mondjam kb. 8.5 - 9 pontot érdemel. Más téma: király ez a címlap, mármint a tetején az a sok géptípus, mi lesz, ha mindre kell tesztelni, hány oldalas lesz akkor a lap? Volna néhány kérdésem:

Nem kell valakinek egy jó PC? Ugyanis az istenért se tudom eladni. Ha esetleg volna vevő, telefonszámom lent van. Kérlek közöljétek a számot a cseviben is (persze ha bekerülök).

Nálatok mindig a duplaszámok a legjobbak? (Az utóbbi 3 évben biztos) Ekkorra belehúztok, hogy kiérdemeljétek a kis pihit, ami most jön?

PS2-re már 100%, hogy nem lessz Oddworld játék? Billy bekasmarta a világ legjobb játékát? Elmehet a…. Dél-Kínába.

Milyen kor szüli ezeket a naiv gyerekeket, akik semmit sem tudnak a pénzről és annak hatalmáról? Pl. "nem is halt meg a DC, csak kicsit visszábblépett", "küldjetek már egy PS2-t, meg házimozit, meg kulcsot a Parlamenthez", "legyen saját TV csatornátok"! Ezektől a kérésektől az összes testtájam égnek áll, na jó, nem mindegyik.

Köszi mindent nektek, ti világlegjobbmagazinja készítői! Üdv: Szabó Ádám, Orosháza

(Gyiiik?? Na, ne már…az említett kis állatkák képviselője sírva menekülne vissza a vackába, ha most meglátna…a fejem alapján joggal mondhatná, hogy egy bálna támadta meg. Figyelj…jó kedvemben vagyok, ne bántsuk egymást, a véleményemet már úgyis megírtam SMS-ben. A kérdéseiddel kapcsolatban: 1. PC nem kell, de talán valamelyik olvasó érdeklődni fog. 2. Mindig. Az ezévi is ékes bizonyítéka volt a dolognak. 3. Úgy néz ki, hogy nem. 4. Milyen kor? A mostani. Elvakító, népbutító, és degeneráló kor a miénk, nem irigylem a jelenlegi fiatalokat…lesz ez még rosszabb is. B.G.)

Tisztelt szerkesztőség! Nagyon meg vagyok veletek elégedve jó munkát végeztek! Nekem egy PS-em van és nagyon szeretem, jó kis gép, bár eltudnék viselni egy PS2-őt de marhára nincs rá pénzem! Megvettem a júniusi számot és ahogy a MGS2-ről olvastam a bemutatót, úgy ment fel az agyamban a pumpa, mivel a PS2-re jelenik meg. Nincs rá esély hogy valamikor PS1-re is kiadják? Varga Adrián Alapról.

(Nincs. Teljességgel kizárt, de azért ne add fel a reményt, gyűjts inkább a kettes gépre, és akkor játszhatsz majd álmaid játékával. B.G.)

Tisztelt Szerkesztőség! Még soha nem írtam levelet Nektek, de az újságot mindig megveszem kb.2 éve. Azt azért leírom még, hogy nem csak az 576-ot, hanem minden olyan lapot, ami a konzolos témát érinti. (Lehet ezt nem kellett volna!?) **(Te mondtad… B.G.)** A Ti tesztjeitek tetszenek egyébként a legjobban. Nem a stílus miatt, hanem az objektivitás dönt számomra a javatokra. Jelenleg van DC-m és PS2-m is. A csevit nem mindig olvastam eleinte, mert felháborít néha a sok tapír. Az igazság az, hogy nem tudják megbecsülni ezt a 128 bites korszakot (ha lehet így mondani). Nekem még C16-om volt először! Akkor még álmodni sem mertünk egy olyan cuccról, mint a Soul Calibur vagy MGS! Ezt nem is ragozom tovább, akinek van esze az megérti mit akarok mondani. Mondjuk néha azért Ti is elég keményen válaszoltok 1-2 dologra. A helyetekben én a sok parasztot be sem tenném a lapba, mert csak örülnek neki. Az a helyzet, hogy nem arra használják a csevit, amire való. A PS2 egyébként király gép. A DC-s haverom mondjuk keményen leszólja, de engem nem izgat. A DVD is király lenne. Nem is gondoltam, hogy ennyit fogom használni. Ezzel zárom soraim. További sok sikert kívánok! Ui: Mikor lesz PS2-höz modem? A Crazy Taxi 2 igen fasza! Jó nyaralást a stábnak! Hegedűs Balázs Dunakeszi

(A Csevit valóban sokan másra használják, mint amire való, de tudod szólásszabadság van…legalábbis nálunk. Ez a DVD téma elég érdekes, mert tényleg sokkal többet használja az ember, ha már megvan, mint ahogy azt előtte gondolná. Modem várhatóan jövő év tavasz-nyár környékén várható hazánkban. B.G.)

Csá Martin és 576 Team!!! Szeretnék újságot rendelni és lenne pár kérdésem.

Sajnos ebben az évben már nem tudok venni PS2 csak jövő év közepén ugye az akkor már nem lesz túl késő ugye? **(Mihez képest késő? Szerintem nem, úgyhogy ezen kár paráznod. B.G.)**

PS2-höz már beszerezhető az egér, monitor, billentyűzet úgy ahogy a júniusi számban látható? **(Még nem annyira, talán csak a kisebb boltokban. B.G)**

GT3-hoz az a kormány mennyibe kerül és hol lehet beszerezni? **(39999.-Ft, 576 Kbyte. B.G.)**

Azt írjátok, hogy egyes játékok DVD helyezkednek el ezeket is ugyan olyan jó minőségben le lehet íratni mint a régieket? **(Na, ezt pont nem tőlünk kéne kérdezned! B.G.)**

Milyen lesz a PS2-őn az internet? **(Jövő hétre kisebb lesz a fejem? B.G.)**

Ugye a PS2 kenterbe veri a DC-t? **(Fél éve még morogtam volna ezért a kérdésért, de azóta egyre több király program érkezik a fekete ördögre, úgyhogy csak hümmögni tudok. B.G.)**

Ha tudtok ezekre válaszolni köszi nagyon Az újság a leges leg királyabb a földön!!! Kössz' Csumi csá!! Vajda Gergő, Békéscsaba

Tisztelt 576 Konzol! Az E3-as számmal kapcsolatba írom a gondolataimat: Örülök Martin hogy pozitív véleményed volt a Game Cube-ról (egy másik lap eléggé leugatta, de én tiszta szívből neked hiszek!) ugyanis így talán látják néhányan hogy nem lesz ez egy sz*r gép. Azért mégis szurkolódnom kell, mert nem vettél figyelembe pár dolgot. Tényleg csak annyit, hogy hiányoltad a: kaland, FPS, horror + verseny játékokat, ugye. Nos kalandból már volt is kettő amint láttam + a Zelda (amit nem lehet figyelmen kívül hagyni) Fps-ből jön a Perfect Dark 2 és (asszem) az új Turok-is. Horror-ból meg a Resident Evil 0 és az Eternel Darkness. Verseny (Gt3 – szintü) játékból tényleg nem tudok még, de biztosan jön majd az is. A mi volt és hőn szeretett V.Z.-énk egyenlő azzal a bizonyos másik lap V.Z.-vel?) Előre is kösz mindent, a lap maradjon továbbra is ilyen jó! U.i.: Baromi jó hogy mostantól GBA-s Teszteket is írtok, ezentúl 2-őt veszek minden számotokból! Tisztelettel: Huszár Zsombor, Budapest

(Talán végre tényleg megembereli magát a Nintendo, és a korábban hanyagolt stílusokkal is elárasztanak majd minket, ráadásul nem is akármilyen minőségben – lásd Resident első rész képei. Külön pozitívum, hogy öt Resident részre van szerződésük a Capcommal. V.Z. tényleg az a V.Z. , már ha arra a V.Z.-re gondolsz, amelyikre én…de ha más V.Z., akkor nem tudom, hogy ő melyik V.Z. Hehe! Remélem sikerült megkavarni egy kicsit… B.G.)

Csövi Konzol! Nemrég kezdtem el venni az 576 Konzolt. Csipi M Lee és Böjtös Gabi a kedvenc tesztelőm. Nagyon tetszett Csipi Conker's Bad Fur Day játék tesztje. Az osztályban mindenki a konzolom után kapkodott, hogy elolvassa ezt a tesztet. **(Szerintem is kurta jó lett. A barátnőm is végigkuncogta az egészet. B.G.)** Király az újság meg minden. Én egy boldog PS és N64 tulajdonos vagyok. Nem is érdekel engem, hogy hogy a két gép úgymond haldoklik mert én ezeket szeretem és kész. Hamarosan lesz egy PS2-m és akkor sem felejtem el gépeimet. Nem is értem, hogy mit rinyálnak a DC tulajdonosok. Sokszor irigylem őket. Például amikor a Sonic Adventure 2 tesztet olvastam akkor arra gondoltam, hogy tök jó a DC-seknek. Az X Boxra nem tudok mit mondani. Csak azt gondolom, hogy a PS2 leveri Gates bátyót. A Gamecube-al nem to'm mi lesz. Éljen a PS, az N64, a Pokémon és a SOUTH PARK! Sajnos vége a nyárnak de szerencsére lesz jövőre is. Csender Dezső Gizmo in BjudöpesztHello konzol! **(Azt még azért ne kiabáljuk el, hogy ki ver le kit, mindenesetre tényleg nincs értelme a másik gépét szidni ezért, vagy azért. Mindegyikre jönnek jó játékok, és mindenki maga dönti el, hogy melyiket válassza. Ennyi! B.G.)**

Megint levelet kell, hogy írjak, hiszen annyi ötletem van. Leszokok a csúnya szokásomról, hogy nem köszönök előre. Szevasztok! Kérlek Benneteket, hogy ez ne legyen a hónap vicce. Elfelejtettem az első levelemben megírni, hogy én 10 éves vagyok, mégsem szeretem a dedós játékokat. Játszottam már nagyon kemény stuffokkal persze N64-en. (Pl: Shadow Man, RE 2, Perfect Dark) Megmondom N64 Top 5-ömet nem sorrendben: PD, DK64, Zeldák, Banjó, Goldeneye, Ez most azé' érdekes, mert Csipinek is ugyan az. *(Érdekes. Talán, mert van ízlésed. - Cs)* Más. Kaiser Tamást nem értem mert az X-BOX-ot szóbahozta a PS2 ellen a GCube-ot pedig nem. A GCube viszont mind a kettőnél erősebb. Na most tippet szeretnék kérni: milyen gépet vegyek? Ennek a három Konzolnak van negatív és pozitív oldala. GCube: dedós játékok, kiváló platformok X-BOX: PC utálat, kemény stuffok PS2: Sony undor, Square Soft RPG bomba sikerek. Na jó! Más! Akinek meg DC-je van mit panaszkodik a Konzolnál nem miattuk haldoklik. Én sem panaszkodok mert az N64 is döglik. A DC-ek már idegesítenek a Cseviben. Ennyi. Remélem a "Hónap levele" lesz. Na jó! Nem rizsázok, köszönök. Császtok! Ui: Csipinek a beszólásai a Csevegőben hiányoznak. Kiss "Zombi" Raymond, Hajduszoboszló

(Ahogy mondod. Mind a háromnak van jó oldala, csak rajtad múlik, hogy melyik a szimpatikusabb. Szerintem gépvásárlásnál ne mások véleménye alapján dönts! Viszont a "Hónap Levele" cím még messze van, küzdjél érte! B.G.)

Heló 576 KONZOL TEAM! Bocsi a kézzel írott levélért de nincs írógépem se más masinám amivel írhatnák nektek. Már az 1. 576 KONZOL óta veszem az újságot és sokat javult az óta: Ez a kezdés kicsit szokásosan nyalizósan indult de hibákat (persze csak apróbbakat) is találtam. Volt 1-2 játék amit én nem raktam volna az újságba mert annyira GYOPÁR, hogy azt már szégyen volt kiadni is. PL.: Armorines (PSX), TOSHINDEN 4 (PSX),
MACROS M3 (DC), és az utóbbi számban TIGGER'S HONEY HUNT (N64). **(Ezerszer elmondtuk már, de a kedvedért megismétlem: azért tettük be őket, hogy tudd, ezek GYOPÁR programok. Ha mi nem írnánk le, te honnan tudnád, he? Lehet, hogy megvetted volna őket, és most szidnál minket, amiért nem teszteltük egyiket sem. B.G.)**

Nem túl régen vettem egy 576 Kbyte-ot és abban olvastam az 576 KONZOL következő száma tartalmát. Szerintem jobb lenne ha a jövőben az 576 KONZOLBAN olvasni ezt az információt. Előre is köszönöm. **(Mostantól egyikben sem lesz ilyen…szeretünk meglepetést okozni. B.G.)**

De amiért igazából írtam az az lenne, hogy összekapartam némi pénz magot amiből vennék valamilyen GÉPET, mert most egy SNESem és egy GB-om van. (Most biztos jót nevettek, de nem mindenki olyan pénzes mint amilyen szeretne lenni.) Még nem döntöttem el, hogy PSX-et, DC-et vagy N64-et vegyek de az utóbbi felé hajlok inkább amin sok játék elnyerte a tetszésemet Egyébként az összes RARE WARE játékot szeretem és bátran ajánlom mindenkinek mert az ilyen programokban soha nem csalódtam és tényleg RITKA KIVÉTELES ÁRÚ. Ha lesz megint valami észrevételem ismét írók. Addig is további jó munkát az egész 576 TEAMnak. Agócs László Jászladány.

(Nem nevetünk ki, az SNES volt az egyik legjobb konzolgép, büszke lehetsz, hogy neked még van belőle egy darab. Ha rám hallgatsz, elfelejted a 64-et, vársz, gyűjtesz, és jövőre veszel egy GC-t. De ezt te döntöd el, nem én. B.G.)

Tisztelt 576 Konzol, Balogh Zsolt, Titz Renáta és a többiek (de főként te! Martin!).

Ez a 2. levelem. Az elsőt nem vártam meg mire beteszitek a csevibe, ugyanis átálltam a PlayStation2-re, és az a bizonyos első levél egy DC-s témájú levél volt. Ez a Ps2 egy GT3 Racing Packos, Piros dobozos gép. (Nemtom' mér írtam nagy "P"-vel!) A Gt3 beizzítása utáni reakcióm: B*szd meg! Ez besz*rás! Mintha filmet néznék! **(Hasonlóképpen kiakadtam én is, de azért a GTA3 után kellett csak igazán felkaparni a padlóról. B.G.)** Pedig nekem már megszokta a szemem a 128 bit-et, még is az az érzés kerített hatalmába mint amikor anno 1996 októberében Amiga 600-ról álltam át Psx-re. (Hogy akkoriban mennyit nyomultam a Ridge Racer-rel) Más! Az rendben van, hogy felismeri a Ps2 a sima Ps-es memóriát, de menteni lehet rá? Mert úgy tudom, hogy a "gyári" Ps2-es memó, nem blokkokba szedi a mentéseket. **(PS2-es játékokat csak kettes kártyára menthetsz, az egyes kártyákra pedig csak egyes programokat. Nem egy bonyolult dolog. B.G.)** Na, remélem nem keveredett el a levelem a többi 100 (1000, 10000) levél közt, amit a 2 hónap szünet alatt kaptatok. Remélem elolvassátok! Várom a választ a csevegőben! Mindig hű olvasótok: Sniper (16) (Ez egy kérés 4 szem közt: ha esetleg beraknátok a csevegőbe akkor csak a Sniper nick namet tüntessétek fel az inkognitóm (vagy mim???) érdekében! Köszesz!

Hahó 576 Konzol! Most írok először remélem bekerülök a csevibe. Van egy Psone-om és egy Dreamcast-em. Nagyon jól elvagyok vele, sőt az újságotokkal a mennyországban járok. De sajnos a Dreamcast-em az uncsi tesómnál van, így csak a PS-em van. Lenne egy pár kérdésem:

Megcsinálják a Dreamcast-es játékokat PS-re? pl.: Crazy Taxi? **(PS-re nem, de a kettes gépre kijön pár jobb cím. B.G.)**

Lehetne egy Final Fantasy-s poszter? **(Majd a főnök eldönti, én ebben nem segíthetek. B.G.)**

Ugye a Psone-ba nem jók a PS2-es CD-k? **(Ezt most komolyan kérdczted? Ugye nem? B.G.)**

Miért kellet a V.évfolyam 7-8. számában tesztelni azt a "Rising Zan the Samurai Gunman"-t, ha olyan rossz? **(Fentebb említettem. Azért, hogy tudd, hogy olyan rossz. B.G.)**

Hát ennyi. Remélem beteszitek levelemet a csevibe. Az újság nagyon barró, csak így tovább. Csak így tovább Martin! Kiss Bence (13év), Budapest

Tisztelt 576! Én nem kezdem ecsetelni hogy jó az újság meg minden mert ti ezt úgyis nagyon jól tudjátok, szóval rátérek a lényegre. Hógy megmondjam nektek az őszintét én Dreamcast párti vagyok, na most gondolhassátok hogy na már megint egy Dreamcast védelmezővel van dolgotok. Pedig ez korántsem így van, hiszen nekem egy Dreamcastom van már közel 1 éve, és tényleg határozottan belátom hogy nem sok olyan játék van rá ami órákig lekötné az embert. De nem is ez a lényeg hanem az hogy az XBOX-ot már, kezditek lehúzni pedig még meg sem jelent!! PL: Talán abban igazatok van hogy lesznek XBOX-ra olyan játékok is amelyeket a számítógépes játékokról másoltak át XBOX-ra, de kérdem én, hogy abban mi a baj?! Persze mondhatnátok hogy ennyi erőből egy számítógépet is vehetnék, de számítógépen szerintem meg ku*va sokan nem szeretnek játszani, nem is szólva arról, hogy abból az árból a számítógépet meg se úsznám, amennyibe az XBOX kerül majd, mert ha jól tudom, egy Pentium 3-as szinten van! A Microsoft már egyébként bejelentette hogy együtt fog dolgozni a Capcommal. Más téma, most akarom egyébként lecserélni a Dreamcast-ot PS2-re már a DVD miatt is, mert már azért is megéri megvenni, de én inkább az XBOX-ot várom a legjobban, mihelyst itt is kapható lesz, cserélem le a PS2-met XBOX-ra, ha csak persze annyira meg nem szeretem hogy utána nem bírok megválni tőle, de ez a tény számomra nagyon valószínűtlen! Egy higgadt csevi író és nem utolsó sorban örökké hű olvasótok: Nagy Zoltán

(Én nem mondom, hogy rossz lesz az X, majd ha a kezeim közé került, és egy évig láthatom a rá érkező játékokat, akkor megmondom a véleményem...előtte korai lenne még bármit is nyilatkozni. B.G.)

Helló 576 konzol Az újság kiváló 10 pont sokat változott az 1. szám megjelenése óta hál istennek pozitív irányba. Mielőtt még belemerülnék nincs PS2-öm csak 1-em. Csípem, hogy egyre több és jobb játék érkezik PS2-re. Annyira babák, hogy az nem igaz! Az szerintem baromság, hogy "Majd jön az X-BOX meg a Game Cube aztán lőttek a PS2-nek". Mondják a dreamcastosok. De azért nekik ott lesz a Shenmue még 3-4 év múlva is. Azért rílnak ennyit mert vettek egy gépet ami nem rossz csak hát a fejesek elcseszték. Majd meglátjuk mit hoz a jövő de az biztos, hogy a PS2 nem jár úgy mint a DC. Abban pedig 100%-ig biztos vagyok, hogy se az X-BOX se a Game Cube. 1 kérdésem lenne. Tényleg van olyan, hogy Bleemcast? Ha van mit tud? Olyan mint a DC? **(Tényleg van, és ez a név egy lemezt takar, amit a DC-be kell tenni, majd utána behelyezni a PS programot (MGS, Tekken, GT2), hogy lejátssza. B.G.)** Forever PS2 Forever 576 Konzol Ul.: Martin el mész a Depeche Mode koncertre? **(Ott volt, és én "annyira, de annyira utálom" ezért...na jó, nem. De azért bánt, hogy én nem lehettem ott. B.G.)** Hű olvasótok: Lukács "Virgin" Zoltán, Dunaújváros

Helló 576 Konzol Team! Nem tudom, hogy személy szerint kinek címezzem ezt a levelet, mert az utóbbi időben sűrűn cserélődik a csevegőben a rovatvezető személye, de lévén ez a harmadik levelem az "istenek lapja" felé, remélem ez alkalommal válaszoltok nekem. (Ámbár bekerülni a csevibe nehezebb, mint megnyerni a lottó ötöst!) Na mindegy. Nem is ezért ragadtam tollat, hanem azért, hogy megírjam nektek: ez az újság KIRÁLY! Gondolom nem ez az első és nem is az utolsó ilyen vélemény a lapotokról, de ezt meg kellett írnom! Ritkán találni a standokon ilyen minőségű és színvonalú lapot! Nagyon kevés újság érezteti az olvasókkal, hogy értük-értünk van, de nálatok ez kegyetlenül bejött!!! Remélem ez a jövőben is így marad! No de térjünk a tárgyra! Van egy pár kérdésem:

A Shenmue nevű csodaprogramnak lesz-e, és ha igen mikor PS 2-es átirata? **(Asszem nem lesz, most legalábbis még nincs hír ilyen tervről, de ha ezt tenné a SEGA, akkor tényleg elmegyek hozzájuk, és bemosok egyet a főnököknek. B.G.)**

A Silent Hill 2-ről kb. mikor lesz cikk a Konzolban? Terveztek-e posztert? (Könyörgöm legyen!!!!!!) És végigjátszást? (Dettó) **(Lapozd csak át ezt a számot! B.G.)**

A Half-Life PS 2-re mikor jelenik meg? És a R.E. Code Veronica? **(Mindkettő megjelent, és írtam is róluk pár hetyke kis tesztet... B.G.)**

Egy haverom kérdezi, hogy lehet-e kapni hazánkban a közeljövőben GameCube-ot, és X-BOX-ot, és kb. mennyiért? **(Nem tudjuk még az árakat, de mindkettőt lehet majd kapni 2002-től. B.G.)**

Tudtok valamit a Tomb Raider Next Genereation-ról? Tudom, hogy utáljátok, de azért.... **(Utálom...azért sem! B.G.)**

Kb. mikorra jön ki a Medal Of Honor következő része?

És a Dino Crisis 3? **(Mindkettőn teljes erővel dolgoznak. Remélem minél hamarabb. Szeretném már szétlőni a nácik s*ggét. B.G.)**

Na azt hiszem ennyi elég is lesz. Itt a vége! Csőváz mindenkinek! 1.,Ul.: Miért nem akartok stábfotót? Sokan kíváncsiak rátok, ne okozzatok csalódást légyszi! **(Ne viccelődjünk, kérem szépen. Stábfotó? A mostani kinézetemmel? Szerezz egy Slipknot borítót, vagy nézd meg egy klipjüket, és máris lesz fogalmad arról, hogy nézhetünk ki. B.G.)** 2.,Ul.: Majd elfelejtettem: hulla jó volt a legutóbbi számban Martin cikke a régi konzolokról! Tiszta időutazás! A júniusi szám E3 bemutatója is jó volt! Kár, hogy nem voltam ott L.A.-ben! Bocs a csúnya írásért! Császtok! Titkos László, Miskolc

Szevasztok! Szevasz Peti! Vagy Miki, vagy Gabi.? (Nem tudom most ki olvassa ezt a levelet.)

A múltkori számban örömmel láttam, hogy végre bekerültem a csevibe. Ennek a levélnek igazából semmi témája sincs, csak mive kint tombol a vihar, és nem tudok playstationozni, gondoltam írok egy levelet. A múltkor találkoztam a Mikivel és kértem tőle egy kis segítséget a Vagrant Story-hoz. De sajna nem tudott segíteni! (De sebaj Mikikém, már rájöttem!) Azért lenne egy kérdésem hozzád Miki. Emlékszel még a "Risk"-es trükkre? (Ha nem, olvasd el az a konzolt!) Hát nem is tudom, de mintha nekem ez épp fordítva lenne. Nekem sokszor már százon volt fenn a "Risk"-em, mégis ugyanannyit ért a támadás min mikor nullán volt! (Vagy még kevesebbet!) Ez hogy a rohadt életbe lehet? Remélem ez tudod. Ja! Meg a páncélzatnál a mínusz vagy plussz érték jobb a tulajdonságoknál. Mert ezt nekem még valahogy nem sikerült megfigyelnem! **(Ez itten nekem kínai...hagyjatok ki belőle, mert megijedek a "Risk", meg "százon" szavaktól, a "mínusz érték, tulajdonságoktól" pedig egyenesen rettegek...anyúúúú! B.G.)** Más. Régen az volt, hogy mindenki egymás gépét fikázta, most meg mindenki azt mondja, hogy hagyják már abba. De hogy mit.? Mostanában én nem láttam fikázós levelet. **(Mert szóltak, hogy hagyják abba... B.G.)** De akkor meg mit kell abbahagyni? **(Hát azt... B.G.)** Szerintem már abbahagyták. **(Ha abbahagyták volna, nem mondanák... B.G.)** Aki meg mégis csak fikázni tud, az inkább ne írjon! **(De akkor ők se mondhatnák, hogy hagyják abba... B.G.)** Szerintem aki kötözködik, meg aki azt mondja, hogy "Hagyják már abba" egyaránt rontsák a színvonalat. Mindketten hagyjátok abba!!! **(De most te mondod, hogy hagyják abba. Akkor most te is abba hagyod? Vagy ki hagyja abba? Éééén ezt már nem értem... B.G.)** Találjatok már ki valami újat! Megint más. Azok, akik azt kérdezgetik, hogy "Miért nem tesztelitek ezt, miért nem tesztelitek azt", meg hogy (pl.) "N64-re miért nem volt még ez, meg az", ezek úgy mégis, mit képzelnek? Azt hiszik, hogy minden egyes játék el jut hozzátok? Hát ha minden játékot ami megjelenik, tesztelnétek, akkor azt hiszem egy kicsit megugrana az oldalszám. Meg az újság ára is! Az ilyeneket be se szabadna engedni a csevegőbe! Most ezek ennyire hülyék, vagy csak én vagyok ennyire monogámiával retardált? (Kösz!) Más. Az újság nagyon király, szerintem a világ legjobb magazinja címre nyugodtan pályázhatna. Én minden egyes betűt kiolvasok! Még azoknak a játékoknak a tesztjét is elolvasom amik nem érdekelnek. Mert egyszerűen olyan király cikkeket tudtok írni. Kivétel nélkül! Éppen ezért befogom szerezni a hiányzó számokat is! (20) Szerintem minél jobban fejlődtök, annál jobbak vagytok. És remélem ez így is marad. Hát most már nem jön más, mint a fájdalmas búcsú. Köszönet minden tesztelőnek és az egész 576 Konzol team-nek, hogy megörvendeztettek minket ezzel a csodálatos lappal! Sok sikert mindenhez! Üdv. mindenkinek! Thrasher from otthon Ul: Az új tesztelő, Dzson (Milyen név ez?) egész jól végzi a dolgát. Ígéretes tehetségnek indul. (De azért találhattatok volna jobbat is!)

(Most akkor jól végzi a dolgát, vagy lehetett volna jobbat is találni? Ehhh, hagyd abba... B.G.)

Tisztelt mindannyiotok! Üdv nektek! Először is gratulálok az újsághoz a tartalmához és úgy az egészhez cokumpakk. Észrevettem már, hogy a világon minden ágnak műfajnak megvan a maga egyeduralkodója, lásd filmekben a STAR WARS-ez nem vitás, zenében Elvis-Beatles a konzol gépek játékait bemutató magyar magazinban pedig ti viszitek el a pálmát! **(Összehasonlítani minket a STAR WARS tökéletességével? Na, ne már...még a végén elbízzuk magunkat. B.G.)** Ügyesek vagytok már ami a lapot illeti ügyesen összehoztátok nekünk. Az újság jó a tesztelők fasza gyerekek csupán egy aprócska gond van csupán egy: kevés nagyon kevés. Nem elvárható egy olyan magazintól ami ha jól számolom – igen hét géppel foglalkozik(na)egyszerre. Higgyetek nekem jobb lenne ha az oldal több lenne! Ha kell márpedig kell akkor miért nem növelitek magatokat reklámmal manapság mikor már mindenki mindenhol reklámoz valamit csak pont ti nem? Most olvastam éppen a legutóbbi konzolt, hogy ti is akartok változtatni igen itt az idő! Még be se mutatkoztam Nagy Tamás vagyok mind fizikai mind mentális úton. "Nomen est omen" Most lennék csak kíváncsi csipi fotó albumára. *(Ezt most nem értem... - Csipi)* **(Ennek örülök, mert akkor mégsem bennem van a hiba. B.G.)** Jelenleg egy PS2vel rendelkezem és boldog vagyok szó szerint. Mert voltam már DC tulaj is akkor viszont mély depresszióba estem olyan depi voltam, hogy majdnem öngyi lettem! Kerestem a kiutat amit csak az eladás jelentett. Hála a teremtőnek végül is megszabadultam attól a "fehér haláltól". **(Azért ez szíven ütött... nem is állok szóba veled többet. B.G.)** Maradjunk annyiban, hogy kedvenc játékaim közé tartozik a Resi 2. Ami szerintem a Re történelem legjobb darabja. Két kérdésem van: lesz valaha ABE 2 PS2-re vagy Half Life? **(Abe nem, HL már van. B.G.)** Kedves Csipi most csak hozzád a fény felé fordulok! *(Kelj fel és járj gyermekem - Csipi)* Csipi gyere vissza! A nép hív hát nem hallod az éneket az örömódákat amit a tiszteletedre adnak elő csak hogy visszatérj? Fehér ruhás szűz lányok dalárdája követne akik lágy dallamokkal kedveskednének neked! *(Uh, ez azt hiszem most hétvégén is megvolt, bár a zene nem lágy volt, és a kedveskedő lányok sem kifejezetten szüzek voltak. - Csipi)* **(Ugyan Csöpi, ne emlegessük őket, mert már akkor is majdnem meghaltunk a sok követeléstől...még a végén visszajönnek. Na tessék, már itt is vannak, és megint AZT akarják! Nee, ne, na jó, oké, méég! B.G.)** – Gyere vissza míg nem késő! Viszont én búcsúzom az Erő legyen veletek meg egy köteg ötezres! Sziasztok!! ÉN 2001

Tisztelt 576 Konzol Team! Először is bemutatkoznám a nevem Józso. Most írok először írok nektek. Az újság szuper jó! A tesztelők is jól tesztelnek, leginkább a három legnépszerűbb tesztelő: Martin, Veres Miki és a legkedveltebb és a kedvencem az Csípi M. Lee. Most pedig kitérnék a sok bókolástól és inkább felteszek egy-két kérdést.

Nálatok mennyi a PS2-ő.**(Jelenleg 99999.- B.G.)**

Az MGS első részének posztere van-e és melyik korábbi számban van. **(Passz, öreg vagyok, és egyre szenilisebb. Egyébként nem volt. B.G.)**

A Moto GP-ít mikor tesztelitek. **(Jó kérdés. Tényleg főnök, mikor teszteljük, lassan itt a második rész? B.G.)**

MGS2 hírmorzsákat rakhatnátok az újságba. **(Nesze! Ebben a számban nem csak morzsák vannak, hanem egész sziklatömbök. B.G.)**

A PS2 árcsökkenése mikor várható. **(Ismételten megkérdezem: jövő hétre rendbe jön a fejem? B.G.)**

Hát ennyi lenne a kérdésekből. Most gondolkodom, hogy majd melyik konzolt vegyem majd meg a PS2 und X-BOX mind a kettő nagyon jó gép de az egyik drága a másik olcsó. Még annyit kérnék, hogy mennyi lehet az X-BOX ára na csá: Bodnár József Kazíncbarcíka Ui.: Szerkesztőségi fotót csinálhatnátok már, minden ki várja a kemény tesztelőket. **(Így is csökken a lakosság, nem lenne jó még egy népirtás is. B.G.)** Jó lenne ha betennél a csevibe előre is köszi.

Szasztok 576 Konzol team! Az igazság az, hogy én már elég régóta, egész pontosan a 2.számtól veszem az újságotokat. Sajnos technikai okok miatt a 2001 februári szám után a 2001 szeptemberi számig nem tudtam megvenni. (Az ha jól számolom 5 újság) Nincs meg és nem is nagyon láttam őket belülről. Nos ez idő alatt történt egy-s más dolog veletek. Néhány tesztelő elment (nem olyan értelembe!), pl: Bagó P., kerestem is a tesztjét, de nem volt az újságban. Viszont jöttek új tesztelők (legalábbis nekem azok) pl: Böjtös Gábor. Ő nagyon szimpatikus nekem! Jó fej gyereknek tűnik és jó az ízlése! (Gondolok itt Angelina Joliera! Gabi, mi a véleményed Carmen Electraról?) **(Szívem csücske! B.G.)**

Szerencsére külsőre nem változtatok, ugyanolyan szépek maradtatok. (Itt az újságról beszélek!) És persze még mindig írnak hülyegyerekek a csevegőbe, akiknek eszük annyi, mint a döglött hinta lónak. Gondolok én arra a G.A. nevű srácra, kinek a leveléről csak úgy sugárzott az, hogy nem tud mit írni, nincs témája és csak azért írt, hátha postáztok neki egy PS2-t. Vagy nincs igazam? **(De, igazad van. Nem szoktam ok nélkül cseszegetni senkit. Azonban neki nagyon talpnyaló, és számító volt a stílusa. B.G.)** Szóval nekem DC-m van (de volt már PSX-em is sokáig) és lenne pár kérdésem /kérésem:

Jön e még ki valami minőségi játék? V.mi olyan, amivel érdemes még játszani? **(Ki kell, hogy ábrándítsalak, nem igazán. B.G.)**

A Head Hunter és a Shenmue 2 megjelenik még a gépre? **(Már itt is vannak... B.G.)**

Tudtok nekem ajánlani pár újabb olyan játékot, amivel haverokkal jól el lehet hülyülni? **(Bomberman Online. B.G.)**

Jól látom, a 2001 szeptemberi csevegőnél a Dig-Dug van? (Dreamcastra!) **(Jól. Arcade-ra. B.G.)**

Mit tudtok a RE filmről? (Légyszi írjatok le mindent amit tudtok) **(Szinte semmit. Milla Jovovich a főszereplőnő. B.G.)**

Ide má nemtok mit írni. **(Kvittek vagyunk... B.G.)**

Na csá! Ja és még annyit a Böjtös Gabinak, hogy: NAGYON RAJKOS GYEREK VAGY! CSAK ÍGY TOVÁBB! Na csá! Nagy Olivér, Budapest. Ui: Király az a 2 Erotica Island kép! **(Kösz! Csá! -gondolkozik- Hé, helló! Mi az a RAJKOS? Öregszem, nem ismerem a mai szlenget. B.G.)**

Nos, ennyi fért belénk, majd jövőre folytatjuk, addig tartsatok ki. Mint azt észrevettétek, a Csipi is velünk volt lélekben (Nem csak az én rossz szokásom, hogy belepiszkálok a begépelt levelekbe), legközelebb talán majd megdolgoz benneteket egy kicsit, rátok férne. Nem ez lett a legjobb Csevi, de azt kell mondanom, hogy a leveleket TI írjátok, tehát lehet belehúzni! Szokás szerint köszönet Kapás Gábornak a munkájáért, és neki is, nektek is szeretnék nagyon kellemes karácsonyt, és boldog új évet kívánni. A lányoknak ezer puszi (Susy, Betti, és legfőképpen Évi + mindenki, akit kihagytam), a barátnőmet pedig kiemelten köszönteném, nagyon szeretem, és semmi pénzért nem cserélném el az utóbbi éveket, amiket együtt töltöttünk. Remélem nem felejtettem el semmit, 2002-ben találkozunk, köszönjük, hogy megint velünk tartottatok. Most megyek, és ápolom magam, mert megint felduzzadt az arcom, és már kezdek beledögleni. Hali!

Böjtös Gábor

U.i.: Próbáljátok ki az Advance Street Fighter-t! Nagyon kemény, überkirályállat!



Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6
www.nintendo.com
Pokémon
Gotta catch 'em all!™
UNLOCK
THE MYSTERY
A titok nyitja
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Crystal Version
GAME BOY COLOR
Pokémon
Special Edition
Including Pokémon Crystal Version Game Pak!
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Gold Version
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Silver Version
Nintendo
GAME BOY COLOR
© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



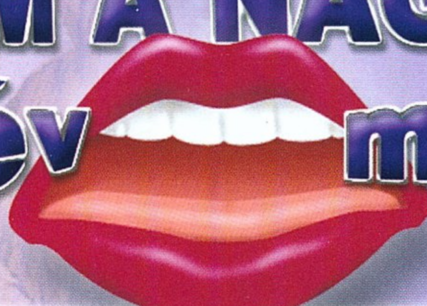


Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



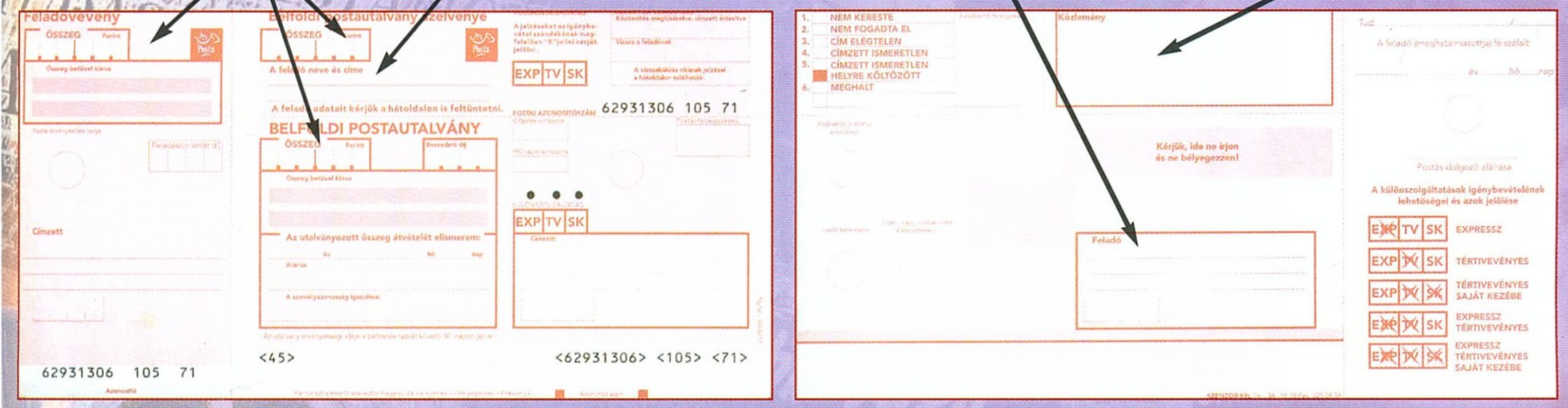
Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása



576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!







Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · Dreamcast · COLOR GAME BOY · SEGA · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2













West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk megszűnt!

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

I SSN 1417-9296

WWW.576.HU